AÑO 8 NÚMERO 31 MAYO 2019



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS YIPPEE-KI-YAY MOTHERFUCKER



ANÁLISIS

- Super Street Fighter II Turbo
- The Ninja
- Revenge of the Gator
- Paperboy 2
- Dragon Ball Z Legende Saien
- Spin Master
- Shark Attack / Lochjaw
- Crush Roller

PERSONAJE

Captain Commando



PERIFÉRICO

Family BASIC

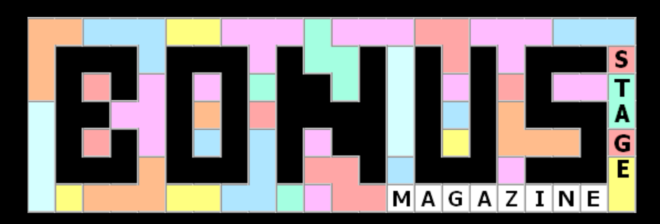


REVISIÓN

Mortal Kombat Annihilation



Número 31 – Mayo 2019



ÍNDICE

Maquetación: Skullo

EDITORIAL

Y por fin llegó el especial de *Die Hard*, que pese a no tener tantos juegos como otros especiales (aun me acuerdo de la tortura que supuso el de *Frankenstein*) ha sido durillo de hacer, quizás porque me puse a hacerlo justo después de terminar el del número anterior.



Tal y como muchos recordaréis, hace unos meses puse una encuesta en la cual se podía elegir que juego protagonizaría el número 30 y las opciones eran: *Die Hard*, *Prince of Persia* y *Beavis y Butt-Head.*

La opción ganadora fue *Beavis y Butt-Head*, pero como *Die Hard* quedó muy cerca en cuanto a votos, pensé que estaría bien hacer este especial para no defraudar a la gente que participó apoyando esta opción (y no descarto algún día hacer el de *Prince of Persia*).

No voy a negar que tenía ganas de hacer este especial, más que nada porque este es el tipo de especial que más gratificante suele ser, ya que está centrado en algo que, pese a su popularidad, no suele ser demasiado común en revistas o páginas de videojuegos.

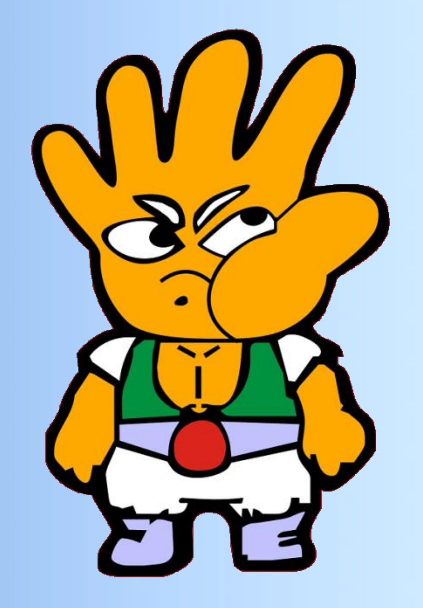
Soy consciente que los especiales centrados en sagas famosas (Final Fantasy, Zelda, Castlevania, Metal Gear…etc.) tendrían un recibimiento más masivo y llegarían a más público, pero no puedo evitar sentirme mucho más interesado por hacer especiales de este estilo, tal y como demuestran muchas de estas revistas.

En lo que se refiere al resto de la revista, continúan las secciones de siempre: Análisis de videojuegos (¡ocho juegos comentados!) comentarios sobre periféricos, película, personaje, un artículo de curiosidades de portadas de videojuegos y mis queridos Pausatiempos.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que voy subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades: https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538



Skullo



LOCHJAW / SHARK ATTACK

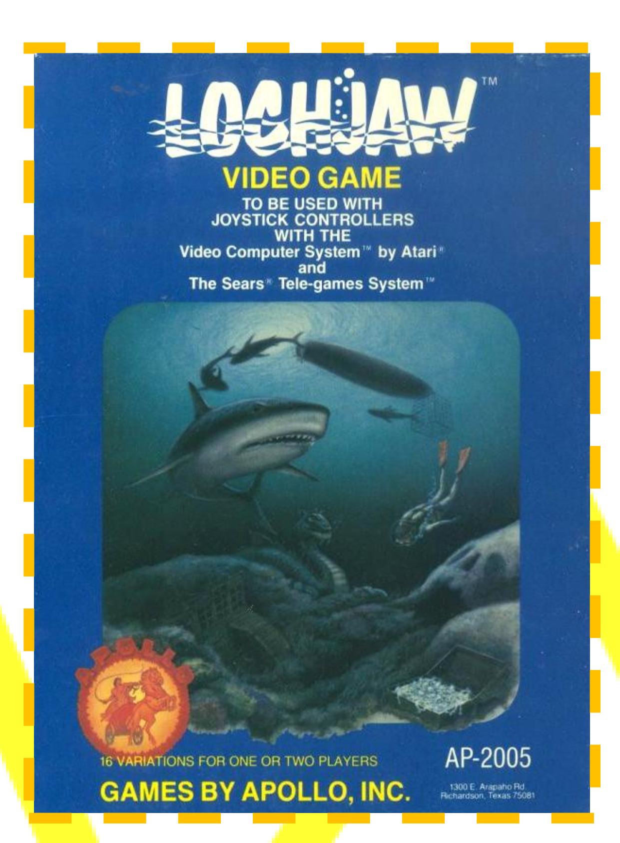
Plataforma: Atari 2600

Jugadores: 1 o 2

Género: Habilidad

Desarrollado por: Apollo (Steve Stringfellow)

Año: 1981



Lochjaw es un juego de 1981 donde controlamos a un submarinista que está tratando de conseguir todos los tesoros de un galeón español, hundido muchos años atrás en peligrosas aguas infestadas de depredadores. En el manual de instrucciones tratan de meter al monstruo del lago Ness en la historia, pero en cuanto jugáis os dais cuenta que no tiene ningún sentido.

Apollo relanzó este juego poco después con el nombre *Shark Attack* (quizás para evitar problemas legales con la película *JAWS -Tiburón-)* e incluso se le llegó a cambiar la carátula en algunas versiones, pero el juego permaneció idéntico.

GRÁFICOS

Los gráficos son muy sencillos. Hay algunos detalles en la parte superior de la pantalla (una isla y un barco) pero en la zona donde jugamos veremos un laberinto con algunos puntos (que son los tesoros) bastante sencillo, casi del estilo de *Pac-Man.*

Los sprites no son gran cosa, el buceador y los tiburones están bastante claros, pero hay un enemigo rojo (que yo interpreto como un pulpo, pero que podría ser cualquier cosa) que parece un montón de pixels sin sentido. Sin embargo, hay que admitir que para el tamaño que tienen los sprites, están bastante bien y aportan algo de color al fondo azul.



No me queda muy claro que es esa cosa roja

SONIDO

El apartado sonoro se ve reducido a algunos efectos que aparecen en momentos concretos como cuando conseguimos un tesoro o cuando aparece un pulpo o un tiburón.

JUGABILIDAD

La idea del juego es conseguir todos los puntos sin que nos maten y llegar a la zona central del laberinto, donde al acercarnos al cuadrado del centro depositaremos los tesoros encontrados. Si nos matan antes de llegar al centro, perderemos los tesoros que hayamos logrado. Las esquinas del laberinto se conectan entre sí, de manera que si nos metemos por ellas podremos salir por otra.

Es difícil moverse por los pasadizos

Los enemigos irán moviéndose cada vez más rápido (los tiburones de manera horizontal y los "pulpos" de una manera un tanto impredecible) así que tendremos que ser muy hábiles y cuidadosos cuando nos acerquemos a los bordes del laberinto. La dificultad va subiendo progresivamente mientras más tesoros vamos encontrando y depositando en la caja del centro del nivel.

La jugabilidad es sencilla, pero el control no es tan bueno como debería, ya que nuestro buceador puede quedarse encajado o "chocar" con las esquinas cuando intentemos meternos por algún pasadizo, aunque el espacio sea suficiente para entrar y no debería haber problema con ello. Da la sensación que pese al tamaño del sprite del buceador es bastante pequeño, en realidad controlamos a un recuadro enorme que no encaja por los pasillos salvo que lo alineemos perfectamente con ellos. Es una pena que este problema sea tan evidente y constante, porque cuesta mucho acostumbrarse a ello y perjudica el apartado jugable desde la primera partida.

Los trozos de hielo suelen estar representados por bloques grandes o pequeñas filas de bloques pequeños, los grandes son plataformas independientes, pero los pequeños, pese a lo que sugiere su aspecto, actúan como una única plataforma, así que podemos andar entre ellos sin caer al agua.



Los tiburones pasarán cada vez más deprisa

La dificultad va aumentando progresivamente, de manera que los trozos de hielo se moverán más rápido (podemos invertir su movimiento presionando el botón, pero nos costará un bloque de hielo, salvo que ya tengamos el iglú completo). También aumentarán los enemigos que deambulen por la pantalla. Los osos andarán solo por tierra, los pájaros, almejas y cangrejos, nos empujarán desde las plataformas de hielo, al agua. Tendréis que evitar en medida de lo posible a toda la fauna, con excepción de los peces, que no son enemigos y al tocarlos nos dan puntos extra.

DURACIÓN

Como la duración dependerá de lo mucho que os propongáis superar vuestros récords, como casi todos los juegos de Atari 2600, es difícil de valorar. Sin embargo, hay que admitir que este juego no tiene una jugabilidad especialmente pulida y eso puede reducir el tiempo que dediquéis a él, por otro lado, el modo a dos jugadores puede hacerlo más interesante.

CONCLUSIÓN

Lochjaw (o *Shark Attack*) no es uno de los mejores juegos de Atari 2600 y por lo tanto es difícil de recomendar, pero admito que me resulta muy entretenido y que he llegado a disfrutarlo pese a sus problemas con el control. Si sois capaces de tolerar que a veces el personaje se atasque en las esquinas y os gustan los juegos del estilo *Pac-Man* quizás podáis sacarle mucho partido, de lo contrario es mejor que lo ignoréis.

Skullo





THE NINJA

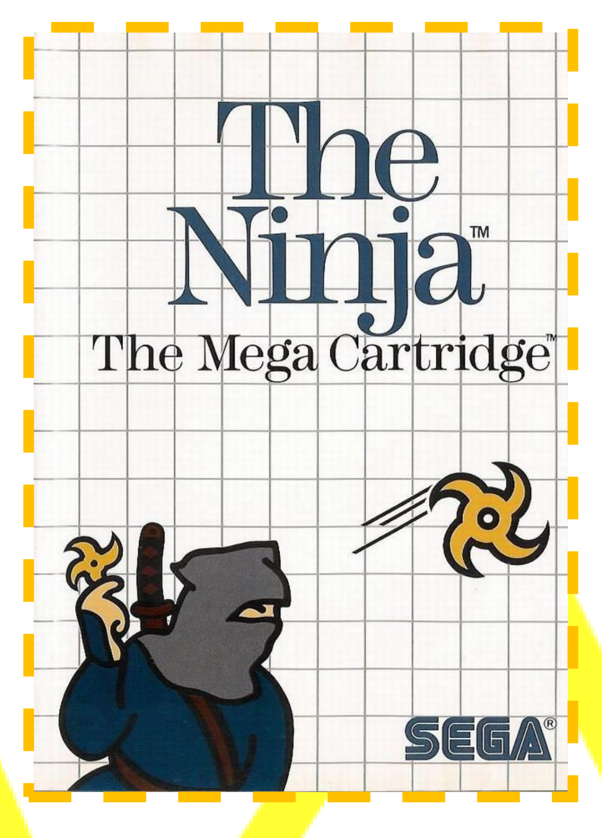
Plataforma: Master System

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos/Arcade

Desarrollado por: Sega

Año: 1986



Sega Ninja (también conocido como *Ninja Princess*) fue un arcade lanzado por Sega a mediados de la década de los 80, donde controlábamos a una kunoichi (mujer ninja) que se enfrentaba a un ejército de enemigos para acabar con el malo de turno y traer la paz de vuelta.

Ese juego se llevó a Master System con el título *The Ninja* y con algunos cambios, siendo el más notable el del apartado gráfico que dejó atrás a personajes cabezones para mostrar diseños más realistas y de pasó cambió a la protagonista por un hombre.

GRÁFICOS

Nuestro protagonista tiene un buen diseño y un sprite colorido, los enemigos más comunes suelen ser simples, pero tampoco pecan de estar poco trabajados (y aunque lo estuvieran, son ninjas que van tapados completamente, poco detalle se le puede añadir), afortunadamente la variedad de enemigos es bastante amplia (desde samuráis a animales) lo cual favorece al apartado gráfico, mostrando una variedad mayor de la esperada, lamentablemente los enemigos de final de nivel son muy repetitivos.

En los escenarios también hay más tiempo invertido de lo que parece de primeras, ya que cada nivel representa una parte del mapa que vemos antes de empezar a jugar, esto significa que aunque el primer nivel sea recorrer un campo con árboles y piedras, veremos niveles donde tendremos que trepar un muro, saltar entre troncos para atravesar el agua o los interiores del castillo.


Los sprites se diferencian bien del fondo


Evitando piedras en el segundo nivel

SONIDO

Los sonidos son escasos, pero correctos. La música sí que puede resultar algo chocante, ya que no encaja demasiado con la temática, sin embargo si lo hace con el ritmo frenético del juego. El apartado sonoro no es especialmente llamativo, pero eso no supone ningún problema.

JUGABILIDAD

El movimiento de nuestro ninja está ligado a la "cruceta" del mando, y sus ataques a los botones. Conviene aclarar que uno de los botones permitirá que el ninja dispare hacia la dirección a donde está mirando, mientras que el otro siempre disparará nuestra arma hacia arriba. Esto puede parecer confuso, pero lo cierto es que está bien pensado, ya que la mayor parte del tiempo estaremos evitando los disparos de los enemigos al mismo tiempo que tratamos de matarlos. En las primeras partidas intenté jugar solo usando el botón que dispara hacia donde yo apuntaba porque me pareció más lógico y cómodo, pero no tardé en darme cuenta que usando ambos progresaba mucho más rápido, en este juego es vital saber huir y disparar al mismo tiempo.

Con nuestro disparo podemos anular las estrellas ninjas de los enemigos, pero si vemos que nos van a matar podemos presionar los dos botones de disparo a la vez para que nuestro protagonista desaparezca durante un segundo, lo cual nos permitirá ser invulnerables el brevísimo tiempo en el cual no es visible. También podemos tocar a los enemigos mientras nos movemos sin perder una vida, pero esto puede ser muy arriesgado, ya que según como ataquen nos pueden matar al momento.



Trepando por el muro de piedra



Saltando entre troncos

Durante la partida podremos conseguir mejoras para aumentar la potencia de nuestro disparo (pergamino rojo) o la velocidad de nuestro personaje (pergamino azul). También encontraremos pergaminos verdes, que tal y como explicaré más adelante, son necesarios para completar el juego.

Pese a que el juego nunca varía su fórmula de manera notable (siempre estaremos moviéndonos y disparando) intenta añadir variedad aprovechando la temática de los niveles (evitar piedras, cruzar el río…). Los enemigos también intentarán añadir su nota de variedad (como los ninjas que se camuflan en las piedras o el que nos persigue escupiendo fuego).

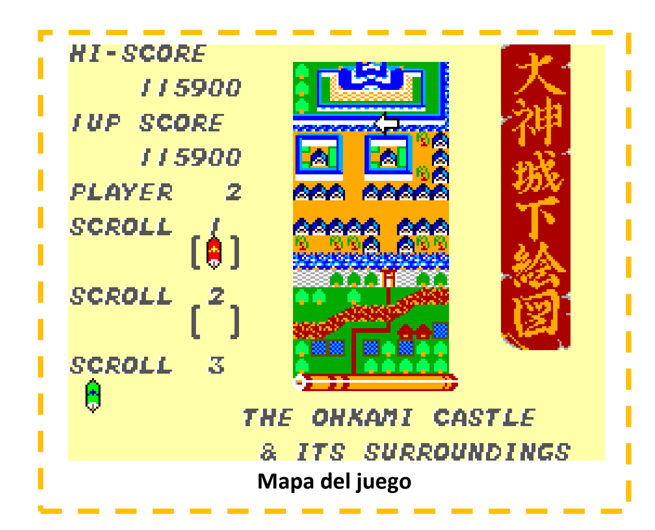
El control es bastante fiable, pero debido al amplio número de enemigos que pueden aparecer en pantalla si no los eliminamos rápidamente, veremos parpadeos y sufriremos alguna ralentización.

DURACIÓN

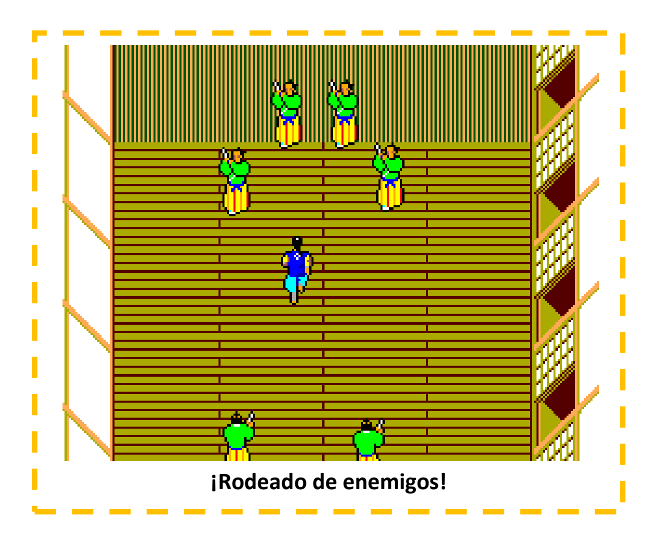
El juego está formado por 13 niveles, pero estos son tan cortos que se puede acabar en una media hora o así.
Eso sí, para lograr ver el final por primera vez tendréis que echarle muchísimas horas ya que la dificultad de este juego es muy elevada (podéis perder todas las vidas en menos de 5 minutos) y para completar el juego tendréis que encontrar los pergaminos verdes (algunos aparecen al matar enemigos, otros requieren que seamos más curiosos y exploremos los niveles o disparemos a elementos del escenario).

Estos cinco pergaminos no están de adorno, ya que no nos dejarán completar el juego si no encontramos todos y además, llegado el momento tendremos que hacer lo que nos dicen para poder acceder al último nivel, que tiene una entrada secreta.

Así que si sumamos la dificultad altísima y la búsqueda de pergaminos podemos deducir que tenemos entretenimiento para rato. Y una vez completado el juego, siempre podemos superar nuestro record o picarnos con algún amigo, ya que hay modo a dos jugadores, eso sí, por turnos.



Mapa del juego


¡Rodeado de enemigos!

CONCLUSIÓN

The Ninja es uno de esos juegos que se solían ver a un precio muy reducido y supongo que muchos lo ignoraron por lo genérico de su nombre y planteamiento. Sin embargo es un juego muy entretenido, eso sí, tenéis que ser pacientes y entrenar vuestros reflejos para lograr completarlo.



Pantalla de título


Hay bastante variedad de escenarios

Skullo





REVENGE OF THE GATOR

Otros títulos: Pinball 66: Hiki no Wani Daikoushin (Japón)

Plataforma: Game Boy

Jugadores: 1 o 2

Género: Pinball

Desarrollado por: Hal Laboratory

Año: 1989 (Japón) 1990 (Europa y América)

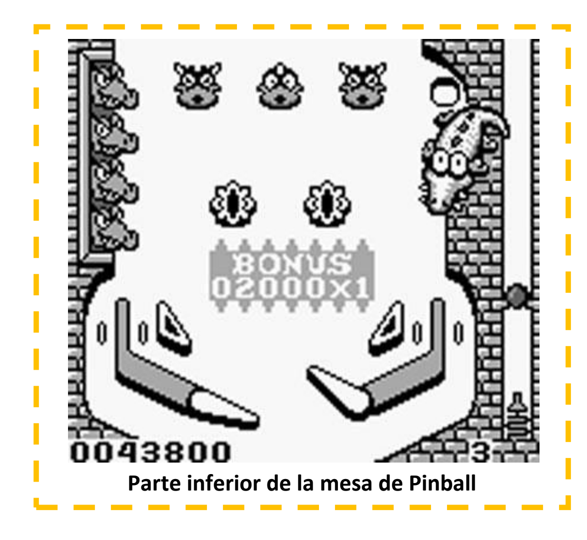


Hal Laboratory desarrolló muchos juegos antes de crear las sagas que lo llevaron a la fama como *Kirby* o *Smash Bros*. Entre esos juegos se encuentra el mítico (y sencillo) *Pinball* de NES, que pese a no ser de los más recordados de la consola debió dejar huella en ese equipo de desarrollo, ya que años más tarde desarrollaron *Pinball: Revenge of the Gator* y *Kirby Pinball Land* para Game Boy, que tenían algunos elementos en común. En esta ocasión hablaré de *Revenge of the Gator*, un juego de Pinball con una curiosa temática centrada en caimanes.

GRÁFICOS

Para ser un juego de pinball en Game Boy, hay que admitir que han puesto mucho esfuerzo en el apartado gráfico, ya que desde la introducción hasta la propia mesa de pinball están llenos de detalles simpáticos relacionados con los caimanes (Como los que bailan en la pantalla de título o el que se traga la bola cuando perdemos una vida).

Pese a que todo está lleno de reptiles, hay que aclarar que en ningún momento esa decoración tan peculiar molesta a la partida, dicho de otro modo, la bola siempre será visible claramente gracias a que el fondo de la mesa de pinball es blanco y lo caimanes suelen estar en los bordes de la misma.



Parte inferior de la mesa de Pinball



Pantalla de título

SONIDO

Las músicas son correctas, pero no creo que estén a la altura de lo visto en el apartado gráfico, aun así son agradables y pegan bien con los efectos de sonido (que tampoco son muy llamativos).

Fase de bonus

JUGABILIDAD

El control es sencillo, ya que moveremos las dos palas (flippers) del Pinball con la cruceta y los botones.

Al igual que sucedía en *Pinball* de NES, la mesa está dividida en varias pantallas conectadas entre sí, de manera que si se nos cuela la bola hacia abajo, aún tendremos una oportunidad de subirla hacia la segunda pantalla antes de perder una vida definitivamente.

Cada pantalla tiene sus propios interruptores que en caso de ser activados nos darán ventajas, como bloquear los agujeros para evitar que la bola caiga a la parta inferior, puntos extra o abrir nuevos caminos que nos llevarán a los ansiados bonus. En esas fases de bonificación podremos aumentar la puntuación notablemente, al mismo tiempo que variamos ligeramente la jugabilidad de la mesa de pinball.



Parte intermedia de la mesa de pinball



Otra fase de bonus

DURACIÓN

Un juego de estas características dura hasta que uno se canse, ya que no tiene final propiamente dicho. Lo que si puede provocar que juguemos más es la ambición por superar nuestros puntos o por conseguir jugar todos los bonus disponibles. En cualquier caso es un juego que provoca bastante adicción, aunque en ningún momento os dejéis engañar por su infantil aspecto, ya que es muy fácil que perdamos vidas al mínimo despido.

Además del modo principal existen algunos modos multijugador, uno de ellos puede ser jugado por turnos en la misma Game Boy (pasándosela de un jugador a otro) y el resto necesitan que conectemos varias Game Boy con el cable Link.



Una vida menos

CONCLUSIÓN

Si os gustan los juegos de pinball, seguro que disfrutáis de *Revenge of the Gator*. Quizás no tiene tanto contenido como *Kirby Pinball Land,* pero sigue siendo un juego muy divertido y recomendable.

Skullo



PAPERBOY 2

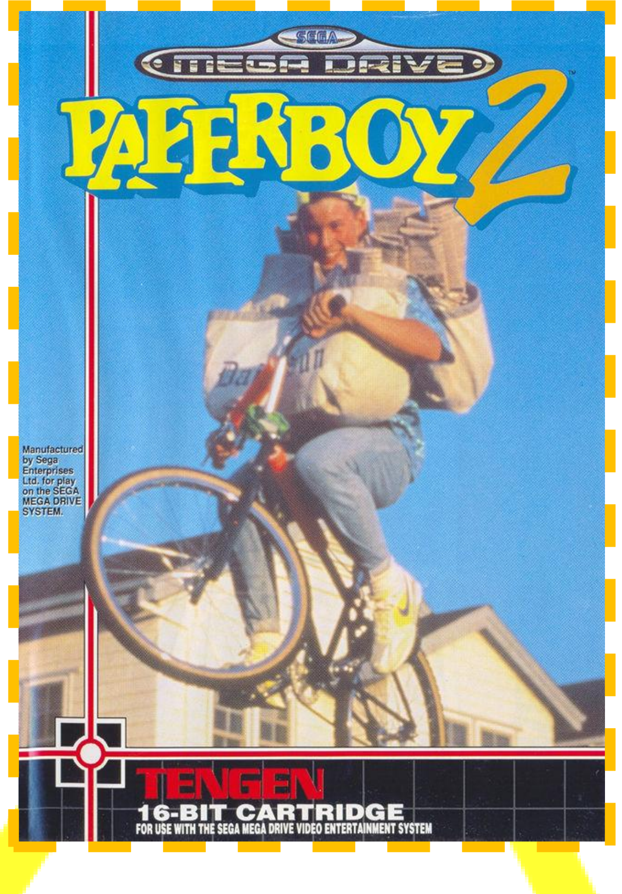
Plataforma: Mega Drive/Genesis

Jugadores: 1 o 2

Género: Habilidad/Acción

Desarrollado por: Tengen

Año: 1992



Paperboy es un juego donde controlamos a un chico en bicicleta que ha de repartir periódicos en las casas que cuentan con una subscripción. Pese a lo estúpido que suena, este juego ganó tanta popularidad que fue llevado a muchas consolas diferentes, así que poco después apareció la inevitable secuela que pese a no ser tan popular como el original apareció en NES, SNES, Game Boy, Game Gear, Amiga, Amstrad, MS-DOS, Spectrum y Mega Drive/Genesis, siendo esta última la versión que voy a comentar.

GRÁFICOS

Quizás no sorprendan para el año 1992 en Mega Drive, pero a mí no me parece malos, pese a que hay que admitir que son bastante simples en cuanto a diseño y uso del color, tanto en los escenarios, como en los personajes que aparecen en ellos.

Sin embargo eso no tiene porque ser necesariamente negativo, ya que en este juego cualquier cosa que nos toque nos puede hacer perder una vida, de manera que esa simplicidad favorece a que sepamos en todo momento que parte del escenario es segura o no lo es.

Paperboy y Papergirl tienen buenas animaciones, no son demasiadas, pero son bastante suaves, el resto de personajes, están más limitados en ese aspecto, pero suelen tener alguna animación graciosa cuando son golpeados por un periódico. Teniendo en cuenta la temática del juego, he de admitir que creo que hay bastante variedad en cuanto a personajes.

El juego también tiene algunas ilustraciones que muestran las noticias principales de los periódicos (que nosotros podemos provocar) y también nuestro inminente despido o triunfo final. Son imágenes fijas, pero están bien hechas y encajan con el estilo visual del resto del juego.



Hay que dejar los periódicos en la puerta o el buzón

SONIDO

Hay varias músicas, pero ninguna es demasiado memorable. La música que suena mientras jugamos se convierte gradualmente en "ruido de fondo" ya que no tiene demasiado ritmo ni personalidad.

Los efectos son mucho más llamativos y dan algo de vida a esta apartado. Me gustaría destacar especialmente las voces (tanto de Paperboy o Papergirl como de los vecinos que se quejan cuando les damos con el periódico) ya que suenan bastante claras.



Cuidado con el todoterreno Papergirl

JUGABILIDAD

Controlamos a nuestro personaje con la cruz direccional y lanzamos periódicos a los lados con dos botones, el tercero está destinado a hacer pequeños saltitos que pueden ayudarnos a sobrevivir en situaciones concretas.

Nuestra tarea es repartir periódicos en las casa que están suscritas (dejándolos en el buzón o en el felpudo de cada casa) pero también podemos usar nuestra particular arma para romper elementos del escenario o golpear a los vecinos que pasean por las calles. Dependiendo de lo que hagamos con nuestros periódicos podemos obtener más o menos puntos e incluso salir en la portada del periódico. Al completar la entrega llegaremos a una zona de pruebas donde podremos subir nuestra puntuación antes de empezar el siguiente reparto.

La complejidad de las calles y el número de vecinos (que también podría llamar enemigos, ya que nos matan si nos tocan) aumenta según el nivel de dificultad seleccionado. Si somos atentos nos iremos habitando a sus patrones y podremos evitarlos (o castigarlos con un periódico en la cara).



Zona de bonus al final del nivel



Todo el mundo quiere evitar que hagamos el reparto

En las dificultades más elevadas, veremos que un montón de puntitos de colores (que no se si representan un enjambre de avispas o un arbusto rodante de esos de las películas del salvaje oeste) nos irá persiguiendo y nos forzará a ir más rápido de lo debido (disminuyendo nuestras posibilidades de sobrevivir) en lo que considero una jugarreta un tanto sucia por parte del juego.

Cuesta un poco hacerse con el control del juego, pero su jugabilidad no es demasiado compleja y eso hace que pueda ser disfrutado en poco tiempo, pese a que perdamos vidas rápidamente.



El circo ha llegado a la ciudad



Algo está persiguiendo a Paperboy

DURACIÓN

Aunque veremos un sencillo final cuando completemos la semana de entregas satisfactoriamente en realidad este juego (al igual que su primera parte) tiene una duración basada en superar nuestros récords, y de ello dependerá el tiempo que le queramos dedicar.

No es un juego fácil y eso puede provocar que nos piquemos y tratemos de mejorar, pero también puede resultar algo repetitivo y cansarnos rápidamente. El modo a dos jugadores (por turnos) puede servir para motivarnos más y tratar de ganar al otro jugador.

CONCLUSIÓN

Admito que *Paperboy 2* es un juego que, pese a no ser destacable en algunos aspectos, me gusta y me resulta divertido. Es el típico juego que funciona mejor para jugar de vez en cuando en partidas aisladas, que para dedicarle muchas horas seguidas.

Si os gustó el primer juego de la saga o sois de los que os motiváis superando vuestros récords, deberíais probarlo.

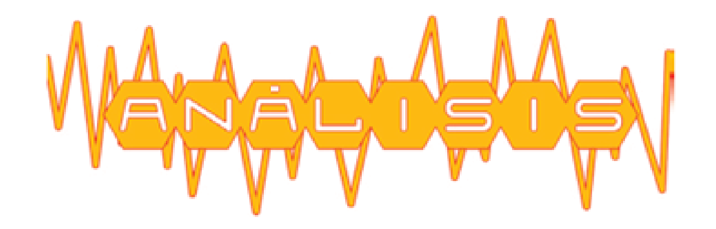


Pantalla de título



Game Over para Papergirl

Skullo





DRAGON BALL Z: La Legende Saien

Otros títulos: Dragon Ball Z Super Butoden 2

Plataforma: Super Nintendo/ Super Famicom

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: TOSE

Año: 1993 (Japón) 1994 (Europa)



El primer *Dragon Ball Z Super Butoden* fue muy innovador en lo que a juegos de lucha se refiere, gracias a la inclusión de la pantalla partida, el radar, o que los ataques de energía detuviesen el combate y creasen la sensación de un duelo al contar con comandos de reacción. Además su pantilla era muy variada ya que recorría casi toda la hitoria de Goku adulto, desde su combate con Piccolo Jr. hasta la forma final de Cell. De manera que cuando se anunció *Dragon Ball Z Super Butoden 2* que no contaba con el factor novedad, e incluía algunos personajes por aquel entonces desconocidos por el público occidental (Broly, Bojack y Zangya) uno no sabía muy bien que esperar.

Sin embargo, el juego fue un éxito en Japón y no tardó en hacerse una versión para Europa (o mejor dicho, para Francia) que también se vendió en España, ambas en francés y con el título *Dragon Ball Z La Legende Saien.*

GRÁFICOS

La mejora gráfica con el juego anterior en notable, ahora se parecen mucho más al anime y lucen menos "chafados". También es notable la diferencia de tamaño entre ellos, ya que nos encontramos a personajes enanos como Gohan o Cell Jr y otros enormes como Broly o Bojack.

Los escenarios sin embargo, no suponen una mejora tan grande, pues muchos de ellos son demasiado parecidos entre sí. Sin embargo hay que admitir que se intenta añadir variedad (zonas heladas, desiertos…) y se incluyen elementos novedosos que me sorprendieron en su día (tormentas de arena, nieve o la posibilidad de pelear bajo el agua) y algunos detalles curiosos (poder hacer agujeros en el suelo del Torneo de Artes Marciales o romper rocas al recibir algunos golpes fuertes).



Pantalla partida, efectos climáticos y sprites coloridos

Donde quizás más me sorprendió este juego fue en la calidad de las imágenes del modo historia, ya que se incluyen bastantes localizaciones de la serie (Capsule Corp, la isla de Mutenroshi, la zona donde vive Kami Sama…) donde hablamos con personajes secundarios (Krilin, Mutenroshi, Chichi, Popo, Dende, Bulma y su padre…). A esto hay que añadirle que en momentos muy concretos veremos otras ilustraciones representando momentos míticos de la serie (como Gohan derrotando a Cell con el espíritu de Goku detrás). El gusto por el detalle se nota cuando vemos que, en caso de dejar que la consola vaya mostrando demos, se añadirán algunas animaciones a la pantalla de título (como la fugaz aparición de Piccolo o Mr Popo).



En el modo historia veremos a muchos secundarios



Gohan a punto de eliminar a Cell

SONIDO

Las músicas son muy variadas, pero eso también significa que algunas de ellas son más adecuadas para un juego de lucha que otras. Sin embargo es una banda sonora que mientras más juegas más te gusta y a la larga creo que esa variedad le sienta más bien que mal. Los que tengáis el oído más fino reconoceréis algunos trozos de la canciones de bandas tan dispares como The Beatles o Pink Floyd, ya que el compositor fue Kenji Yamamoto, que como muchos sabréis se dedicó a "homenajear" a muchas bandas durante tantos años que finalmente fue demandado por plagio.

Los efectos son mucho más similares a lo visto en la primera parte, cada luchador tiene algunas voces detalladas para sus ataques fuertes y pequeños gritos para los ataques sencillos. Mención especial para Mr. Satan, que pese a no ser jugable, tiene un par de voces.

JUGABILIDAD

Los botones principales sirven para dar puñetazos (Y), patadas (B), hacer la bola de energía simple (A) y volar (X), si presionamos B+Y al mismo tiempo, nuestro luchador cargará energía (necesaria para no quedar agotados tras hacer ataques especiales). Los botones L y R sirven para volar rápidamente hacia adelante o atrás, pero si los presionamos dos veces nos permiten caer de pie (o contraatacar) cuando el rival nos agarre o para intentar reducir el daño que nos hacen los Meteor Attacks.

Cada personaje tiene bastantes ataques especiales (que podemos consultar en el menú que abre SELECT con el juego pausado) siendo 3 o 4 ataques cuerpo a cuerpo, otros 3 o 4 de energía y dos de ellos los ataques de energía más representativos del personaje. Hay ataques (Como las bolas que persiguen a nuestro rival o la posibilidad de lanzar 3 bolas de energía seguidas) que son comunes entre varios luchadores, algo que les puede restar algo de personalidad, pero debido al amplio número de ataques total no creo que afecte negativamente a ninguno.



Broly es de los más fuertes del juego

Cuando hacemos un ataque de energía fuerte (Kame Hame Ha) a cierta distancia del rival, la batalla se detendrá y después de ver al luchador hace su ataque se mostrará al rival que tendrá un segundo para tratar de evitar el golpe con alguno de los siguientes comandos: Cubrirse (atrás+A), hacer un campo de energía (adelante-atrás-adelante+A) agarrarlo para minimizar el daño (atrás-abajo+A) o hacer su propio ataque (abajo-atrás-adelante+ A) para que empiece el mítico choque de Kame Hames que ganará el luchador que más veces presione A.

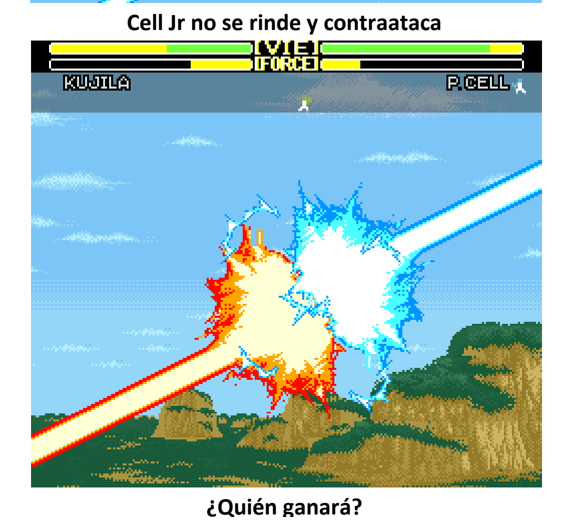
Bojack lanza un poderoso ataque

Todos los luchadores (excepto Cell Jr.) poseen un Meteor Attack que pueden hacer en cualquier momento, pero cuya ejecución es algo complicada de hacer y por lo tanto entrañan bastante riesgo, salvo que el rival esté en su animación de cansancio. Los Meteor Attack son los movimientos más dañinos del juego y aunque uséis L y R para reducir su daño en el último golpe (el típico choque contra las piedras o contra el suelo) os arrancarán un buen trozo de vida.

Jugablemente el juego es muy llamativo y gratificante, aunque también es bastante lento, así que recomiendo usar el truco para activar el modo Turbo. El hecho de que cada personaje tenga bastantes ataques diferentes y que el juego incluya un listado con casi todos para poder consultarlos (e incluso se puedan practicar) es un punto a favor.

Cell Jr no se rinde y contraataca

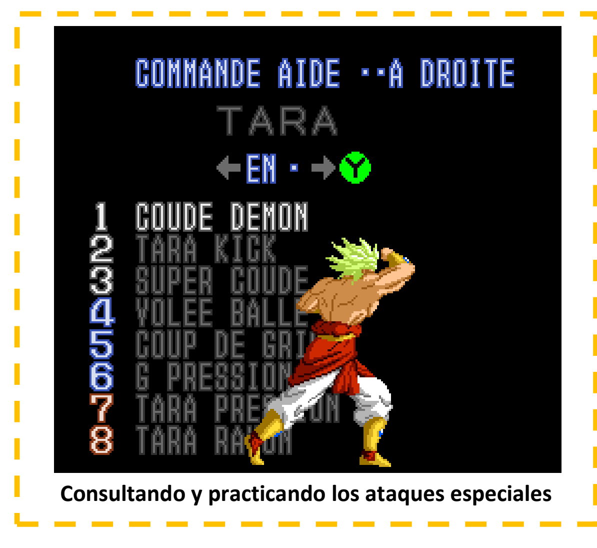
DURACIÓN



¿Quién ganará?

La plantilla no es muy extensa (solo 10 luchadores, Goky y Broly son personajes ocultos en la versión japonesa) y solo hay tres modos de juego: Versus y Torneo (que no requieren mucha explicación) e Historia.

En el modo historia elegiremos a nuestro héroe entre Gohan, Trunks, Piccolo y Vegeta y reviviremos la parte final de la historia de Cell y una adaptación libre de las películas donde aparecían Bojack y Broly. La parte de aventura es bastante limitada y sencilla, ya que básicamente nos moveremos por diferentes partes del mundo buscando algo (como las Dragon Ball) y hablando personajes secundarios a través de un menú muy simple donde elegimos nuestro destino y apareceremos directamente allí. Las charlas entre luchadores variarán dependiendo del personaje que controlemos y de cómo lo estemos haciendo de bien (o mal) en las batallas.

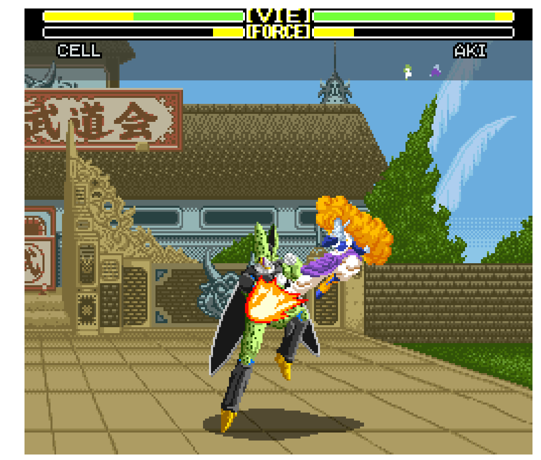


Consultando y practicando los ataques especiales



Cell va a explotar

Así pues el modo historia, pese a transmitirnos una buena sensación no es que tenga muchísimas posibilidades, aunque al mismo tiempo deja la puerta abierta a variar la historia dependiendo de nuestro fracaso o éxito en combates concretos, por ejemplo, si no somos tan buenos como para derrotar a los clones malvados de los luchadores, es posible que terminemos dedicándonos a buscar las bases de los piratas (curiosamente custodiadas por Cell Jr…). Si completamos el juego en los niveles más difíciles sin perder ningún combate importante se abrirá una última batalla contra Broly, que en caso de ser derrotado nos permitirá ver el final bueno (que en la versión japonesa incluía el truco para desbloquear a Goku y Broly).



Cell protegiéndose del ataque de Zangya

Pese a que su modo historia le da algo de miga, la duración real de este juego dependerá de lo mucho que disfrutéis jugándolo y sobre todo, si disponéis de alguien con quien jugar.



Mr Satan aparecerá en el modo historia



Gohan lanza a Goku al fondo del mar

CONCLUSIÓN

Dragon Ball Z Super Butoden 2 no es un gran juego de lucha, pero si es un gran juego de *Dragon Ball.* Sus combates transmiten muy bien la esencia de la serie y aunque su plantilla sea algo escasa e incluya algunos personajes extraños, sigue siendo un juego muy agradable y divertido, especialmente si activáis el modo Turbo.

Skullo





SPINMASTER

Otros títulos: Miracle Adventure (Japón)

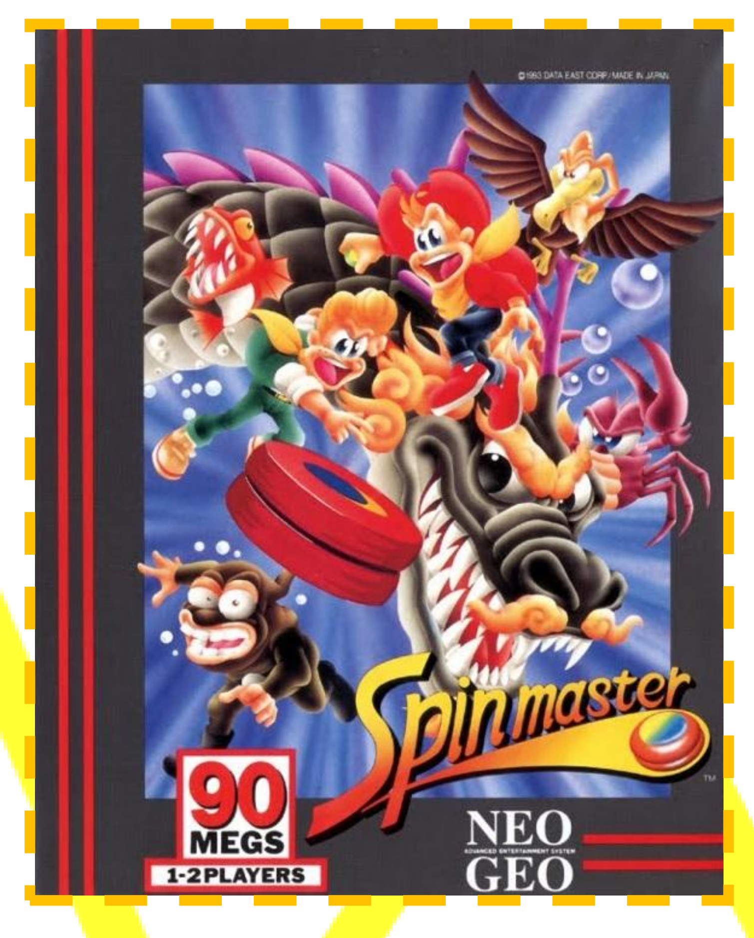
Plataforma: Neo Geo

Jugadores: 1 o 2

Género: Acción/Plataformas

Desarrollado por: Data East

Año: 1994



Dos aventureros tratan de buscar un tesoro reuniendo los trozos del mapa que lo localiza, cuando el científico malvado de turno se cruza en su camino, secuestrando a la secuestra a la chica que va con ellos. A partir de aquí se iniciará una trepidante aventura en la cual recorreremos medio mundo para salvar a la chica, darle su merecido al científico y por supuesto, descubrir el tesoro secreto.

Quizás no sea la mejor historia del mundo, pero es una excusa válida para disfrutar de otro de los juegos de acción y plataformas de Data East en Neo Geo.

GRÁFICOS

Uno de los mejores apartados del juego. Los sprites son caricaturescos, coloridos y están muy bien animados. Es normal que los personajes principales estén más detallados que los enemigos, pero en este caso, incluso los enemigos comunes tienen buenas animaciones. Las ataques de las diferentes armas tienen efectos diferentes en los personajes (algunas les hacen rebotar, otras los queman o congelan…) y el ataque que limpia la pantalla de enemigos también provoca animaciones diferentes, dependiendo del arma que usemos en ese momento.

Gráficos coloridos y animaciones muy graciosas

Cada nivel tiene una temática diferente (Un aeropuerto, una pirámide, una jungla, una mina, un río y unos templos) y cada uno de ellos aporta su variedad propia de enemigos, que se suman a los siempre presentes secuaces del enemigo final (unos tipos con capucha). Los jefes finales son sorprendentes, en parte por su gran tamaño y genial aspecto.

Las ilustraciones que aparecen entre nivel y nivel, también son muy buenas y nos ayudan a meternos en la (sencilla) historia del juego.



Tendremos que sortear peligrosas zonas de plataformas



Si nos despistamos perderemos una vida rápidamente

SONIDO

La música es muy aventurera (con un estilo similar al tema de Indiana Jones en algunos momentos) pero no destaca demasiado porque suele quedar tapada por la enorme cantidad de sonidos que escucharemos durante la partida (los disparos de los protagonistas, gritos de los enemigos y otros efectos que acompañan la acción).

JUGABILIDAD

Tenemos un botón para atacar (si lo presionamos haremos un ataque más fuerte que varía según el arma que usemos) otro para saltar, si nos agachamos y presionamos ataque y salto a la vez, nuestro personaje se deslizará por el suelo. Por último tenemos un botón que activará el ataque especial que barre a todos los enemigos de la pantalla (y que varía según el arma que tengamos), obviamente este ataque solo se puede usar un número limitado de veces.

Nuestro personaje es muy ágil ya que puede disparar hacia las principales direcciones, para poder prevenir ataques aéreos o de enemigos que estén debajo de nosotros, además el botón de salto no está solo para las zonas de plataformas, ya que podemos matar a los enemigos saltándoles encima. Debido al amplio y número de enemigos, no dejaremos de disparar y movernos constantemente, así que necesitaremos buenos reflejos para avanzar.

Nuestra arma principal sea un yo-yo, pero podemos encontrar otras con propiedades diferentes (hielo, bombas, guante de boxeo, misiles….) cada una con sus propios pros y contras, (algunas son potentes pero tienen poco alcance y otras son más rápidas pero no cuentan con mucho poder destructivo). Elegir el arma que más nos conviene puede ser clave, ya que el ataque fuerte de la misma también es muy distinto (el del hielo dispara a 4 direcciones, el de las estrellas ninja hace aparecer un doble de nuestro personaje que nos imita….) aunque también es cierto que algunas armas aparecen de manera más constante que otras. La acción puede ser frenética y las zonas de plataformas suelen estar integradas en segmentos donde también abundan los enemigos, pero los controles son muy fiables.



Usando el ataque especial



Bombas, guantes de boxeo… hay variedad de armas

DURACIÓN

Tenemos 5 niveles bastante cortos (divididos en 2 o 3 subniveles cada uno) y que finalizan con el típico enfrentamiento contra el jefe final. Si ya tenemos una experiencia en este juego o similares, lo podemos completar en una media hora (más o menos) aunque obviamente en la primera partida perderemos vidas constantemente, ya que la dificultad es bastante elevada (no olvidéis que este juego era para arcade y está pensado para que nos dejemos monedas). La versión de Neo Geo nos deja elegir el nivel de dificultad, pero también nos limita el número de continuaciones, manteniendo así el equilibrio entre dificultad y reto.

Al completar la aventura podemos elegir uno (de los tres) tesoros, de manera que nos quedaremos con la duda de saber que hay en los otros dos, lo cual puede motivarnos a rejugar este juego, aunque creo que su mayor baza para ser rejugado es su modo a dos jugadores, que aumenta la diversión y la locura en pantalla.



Los enemigos son numerosos y constantes



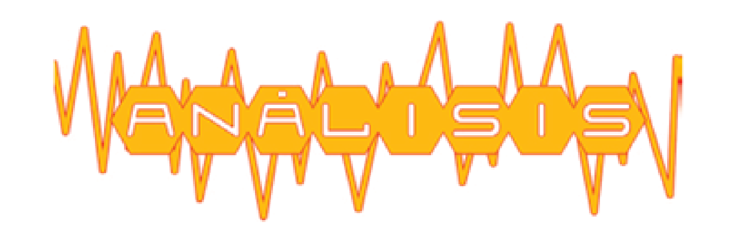
También hay zonas de vagonetas

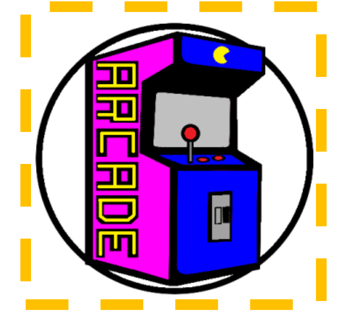
CONCLUSIÓN

SpinMaster es un juego ideal para la gente que busque algo rápido y directo, pero con personalidad. Puede recordar (Y con razón) a *Joe and Mac* en muchos aspectos, aunque con una acción más frenética y con más variedad de enemigos y escenarios.

Skullo







SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Otros títulos: Super Street Fighter II X (Japón)

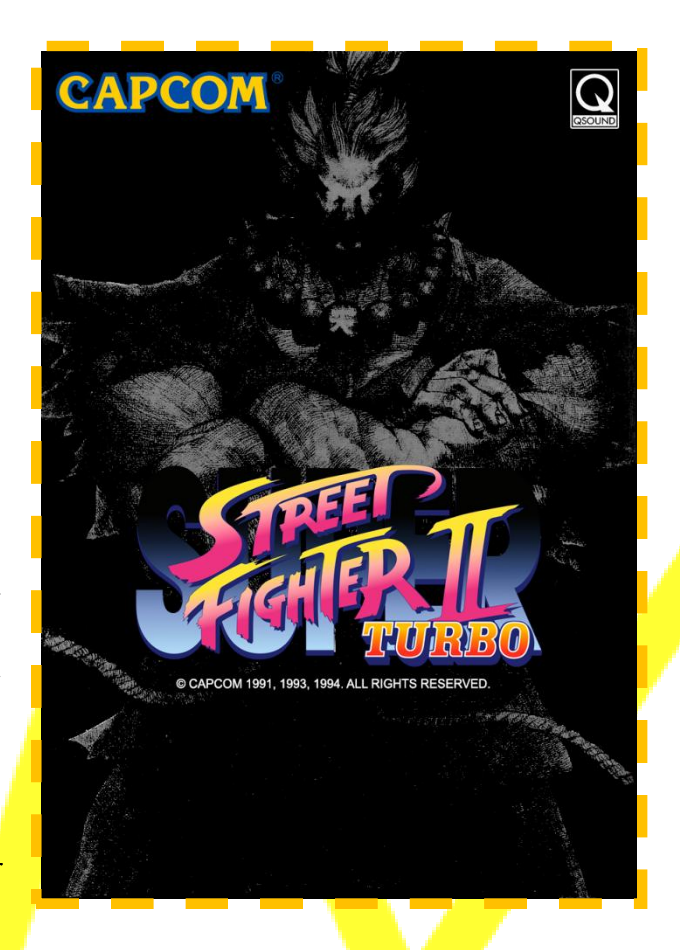
Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Capcom

Año: 1994



El éxito de *Street Fighter II* es tan innegable como que Capcom trató de sacar todo el jugo posible a ese juego con nuevas actualizaciones que fueron apareciendo año tras año, creando una sensación de repetición bastante notable entre sus seguidores.

En 1994, justo cuando muchos jugadores habían empezado a mirar con buenos ojos a los juegos de la competencia, Capcom lanzó la que iba a ser la versión definitiva de su juego: *Super Street Fighter II Turbo.*

GRÁFICOS

Es innegable que los personajes se ven y mueven muy bien, además todos cuentan con un amplio número de colores disponibles (perdiendo al mismo tiempo su paleta de colores original, que no es seleccionable con ningún botón). Sin embargo, el apartado gráfico parece un tanto anticuado (al haber visto los mismos sprites en juegos anteriores).

Ciertos personajes tienen animaciones nuevas en golpes concretos, además los nuevos ataques especiales también incluyen sprites nuevos, pero algunos de ellos no parecen encajar del todo con los sprites antiguos ya que parecen tener un acabado más cercano al que se usaría en la saga *Street Fighter Alpha.*

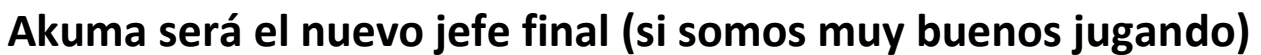
Los escenarios y los retratos de los luchadores también provienen de juegos anteriores y aunque incluyen algunos cambios menores y siguen viéndose muy bien, no sorprenden. La introducción del juego es una versión mejorada de la vista en *Super Street Fighter II,* pero añadiendo a Chun-Li, Cammy y a Akuma, que es el jefe final oculto. Los finales son como los de *Super Street Fighter II*, pero tras ellos veremos una ilustración del personaje completamente nueva.

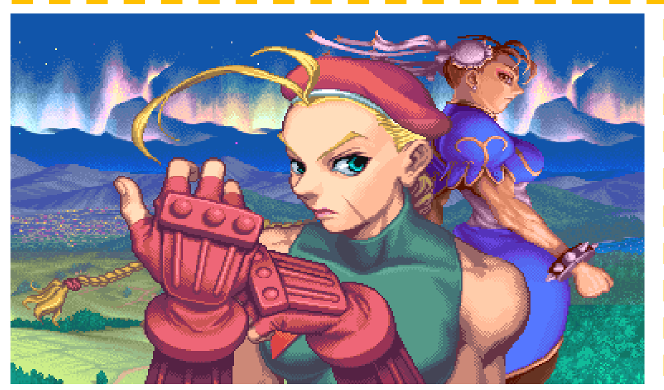


Los gráficos son buenos, pero poco sorprendentes

En general, aunque el apartado gráfico no es malo, da una sensación de repetición inevitable, sobre todo si has jugado a las entregas anteriores. Que algunas animaciones nuevas se vean algo raras y que el nuevo personaje esté creado a partir del cuerpo de Ryu, tampoco mejora la situación. Lo que sí es bastante vistoso son las sombras de los Super Combos y el pantallazo final de color amarillo que obtenemos si ganamos al rival con uno de ellos.




Akuma será el nuevo jefe final (si somos muy buenos jugando)


Cammy y Chun-Li ahora aparecen en la introducción

SONIDO

Los temas de *Street Fighter II* son míticos y en este juego suenan con mucha calidad, aunque una vez más, la falta de novedades destacables en este apartado es evidente. Con los sonidos sucede exactamente lo mismo, a estas alturas ya nos conocemos de memoria, y no nos van a sorprender, pese a que se escuchen con gran calidad o haya algún añadido nuevo.

Las novedades destacables en este apartado se resumen a la nueva música en la introducción y el tema de Akuma (que es bastante bueno y transmite esa sensación de peligro que ha estado presente en casi todas las melodías del personaje). Por cierto, Akuma vuelve a ser decepcionante en cuanto a sonidos, ya que en lugar de tener una voz propia, se usan voces de otros personajes en sus ataques especiales.

JUGABILIDAD

Los controles son los que todos conocemos: 3 puñetazos y 3 patadas y las secuencias para hacer los ataques especiales, las que esta saga convirtió en estándar. La incombustible jugabilidad de Street Fighter II y sus versiones posteriores sigue estando aquí y con algunos añadidos que intentaré resumir.

Uno de los cambios menos llamativos, pero determinantes, es el hecho de que ahora se pueden reducir la eficacia de las llaves sencillas si presionamos un botón fuerte o medio en el momento exacto (el luchador será lanzado como es habitual, pero caerá de pie)

Algunos personajes tienen nuevos ataques (como Ryu si presionamos adelante y puñetazo fuerte o Blanka con diagonal adelante-abajo y puñetazo fuerte) y otros ganan ataques especiales (Ken aumenta su repetorio de patadas, Dee Jay y Chun-Li obtienen un ataque especial antiaéreo, Blanka gana saltos rápidos hacia atrás o adelante, Fei Long una patada volaroda, Dhalsim puede hacer una llama de fuego hacia arriba…).



Fei Long haciendo su Super Combo

Pero la novedad principal es la barra de Super Combo, que se encuentra en la parte inferior de la pantalla y se va llenando mientras peleamos. Cuando la tengamos llena podremos hacer el Super Combo, que es un ataque especial arrollador que puede darle la vuelta al combate.

Lamentablemente, esos ataques no serán tan impresionantes o novedosos como en otros juegos de lucha, ya que tan solo es un ataque especial del luchador, con algunas sombras (por ejemplo el Super Combo de Ken son dos shoryukens seguidos, el de Ryu un Hadoken más largo, el de Guile dos Flash Kick…).

En lo jugable, esos Super Combos sirven para contraatacar (al hacerlos ganamos un segundo de invulnerabilidad) y para alargar lo combos, aumentando también el daño que recibirá el rival. Conviene aclarar que la barra de Super Combo se vacía entre rondas, de manera que no se puede reservar para la siguiente.

Super Street Fighter II Turbo mantiene el estilo de las versiones anteriores, pero los cambios añadidos son suficientemente profundos para que los combates sufran variaciones a lo visto anteriormente, especialmente por las nuevas posibilidades en cuanto a combos, gracias a los nuevos ataques y a los Super Combos.



Banishing Flat, el nuevo ataque especial de Zangief



Dee Jay derrotando a Balrog con su Super Combo

DURACIÓN

La dificultad media de este juego es muy elevada, la plantilla es bastante amplia, su nuevo jefe final es muy difícil y la inclusión de nuevos ataques especiales y el Super Combo, aumentan la profundidad del juego más de lo que pueda parecer de inicio.

Es un juego que puede durar mucho si os dedicáis a explorar las nuevas posibilidades o si tenéis a alguien contra quien jugar. De lo contrario, es muy posible que lo dejéis de lado rápidamente.

CONCLUSIÓN

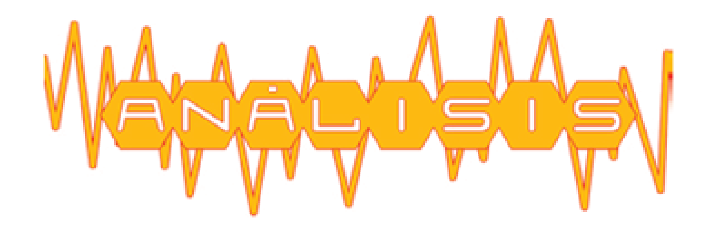
Super Street Fighter II Turbo es un juego que, pese a tener una gran jugabilidad y una calidad notable en todos sus apartados, arrastra una sensación de repetición muy difícil de ignorar. Los ataques nuevos son curiosos, pero el Super Combo que es la gran novedad del juego, no es especialmente llamativo y el nuevo personaje, pese a lo importante que ha terminado siendo para la historia de la saga, no deja de ser un reciclaje de Ryu o Ken con algún ataque nuevo.



Akuma se puede controlar si hacemos un truco

Así que creo que este juego es recomendable para los fans acérrimos que han jugado a todas las versiones de *Street Fighter II y* todavía tienen ganas de más y para aquellos que dejaron de jugar al juego en sus primeras versiones y les gustaría probar algo conocido, pero con algunas novedades. Por supuesto también es ideal para todos aquellos jugadores que nunca hayan jugado a *Street Fighter II* (alguno habrá…) y quieran hacerlo con una versión que incluya mecánicas más modernas.

Skullo





CRUSH ROLLER

Plataforma: Neo Geo Pocket Color (compatible)

Jugadores: 1 o 2

Género: Habilidad/Arcade

Desarrollado por: ADK

Año: 1999



Allá por 1981, apareció el arcade *Crush Roller,* que en occidente fue conocido como *Make Trax* y pasó sin demasiado éxito debido a que era uno de los muchos clones de *Pac-Man* que existían por aquellos años.

Pues bien, en 1999 apareció *Crush Roller* para Neo Geo Pocket Color (compatible con la versión en blanco y negro de la consola) que mantuvo el estilo jugable y añadió algunos extras interesantes.

GRÁFICOS

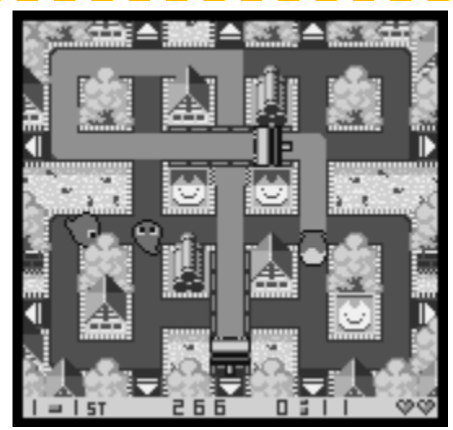
Sencillos pero eficaces, ya que han de dejar el camino libre para que no nos confundamos con elementos de decoración, pero al mismo tiempo han intentado añadir todo el detalle posible a los escenarios (especialmente en las partes por donde no podemos andar). Los sprites de nuestro personaje y los enemigos son pequeños y sencillos, pero eficaces. Algunos de los personajes secundarios, tienen más nivel de detalle, pero aparecen solo brevemente. También hay algunas ilustraciones curiosas en el juego que no están nada mal.


Hay que pintarlo todo de color

Si usamos este juego en la primera Neo Geo Pocket, veremos que pese a no tener color, mantiene el encanto de sus sprites y que los detalles de los escenarios no afectan negativamente a la jugabilidad.

SONIDO

Músicas alegres y efectos muy básicos es la mejor definición que se puede dar en este apartado. Nuestro personaje hace un ruidito simpático al pintar (vendrá bien para cuando nos queden trozos pequeños y no sepamos donde) y la música acompaña la partida (y cambia si aparece algún personaje coleccionable).


Jugando en la Neo Geo Pocket original

JUGABILIDAD


¡Ha aparecido un personaje coleccionable!

Este juego sigue la mecánica de *Pac-Man*, hemos de recorrer todo el laberinto (pero en lugar de comer bolitas, pintaremos el suelo de otro color) y cuando lo hayamos hecho pasaremos al siguiente nivel.

Los enemigos nos acecharán y si nos tocan, moriremos. Afortunadamente los laberintos tienen pasadizos que nos permiten ir de una esquina a otra del laberinto, de manera que podremos darles esquinazo, si preferimos la violencia también podemos eliminarlos, usando los rodillos que hay en algunas partes concretas del escenario (si los pillamos con el rodillo, morirán). Durante la partida veremos que aparecen personajes extraños, si los tocamos antes de que desaparezcan nos darán puntos extras y aparecerán en nuestra colección.

La jugabilidad es sencilla y el control es fiable. Si en algún momento veis que todo el escenario pintado y aun así el juego continua no penséis que es un fallo, lo que pasa es que os habréis dejado una pequeña porción, casi inapreciable, por pintar (generalmente en alguna esquina o algún pasadizo). También hay algunos escenarios donde debemos recoger ítems para terminarlos.

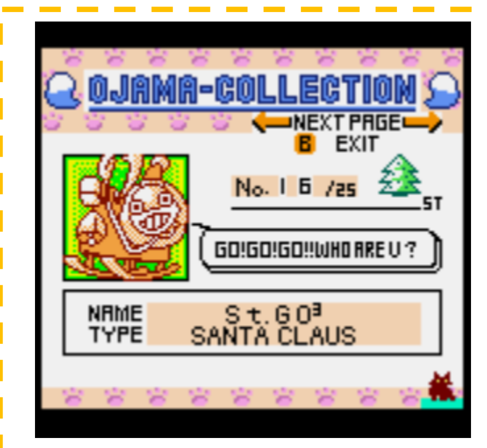

Nos falta por pintar una esquina


Los escenarios irán variando de temática

DURACIÓN

Hay bastantes niveles diferentes que se van complicando poco a poco, por su parte los enemigos también aumentan en número y agresividad, de manera que podemos estar enganchados bastante tiempo. Además, al acabar un nivel nos dejan elegir entre varias opciones cual jugar, así que podemos variar entre partida y partida.

Los personajes secundarios (el gato, el Santa Claus…) se pueden coleccionar, (aparecen en el libro de la opción Collection) de manera que en caso que se nos haya escapado alguno, también podemos volver a jugar para conseguirlos. El modo Trial nos permite rejugar los niveles superados y tendremos que completarlos con una sola vida y Versus dependerá de si conocéis a otra persona con el juego y la consola.



Mirando la colección de personajes

CONCLUSIÓN

Crush Roller puede parecer un juego sencillo (y lo es) pero también usa una fórmula que funciona bien y resulta muy divertido, además es bastante único dentro del catálogo de esta consola.

Skullo

PAUSATIEMPOS

PUEDES ENCONTRAR LAS SOLUCIONES EN LA PÁGINA 68 DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Este personaje es un enemigo

Pista 2: El juego pertenece a una saga que destila Ilusión

Pista 3: El juego está protagonizado por un personaje famoso internacionalmente



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Proviene de un juego de lucha

Pista 2: Puede lanzar bolas de fuego, incluso varias seguidas

Pista 3: Puede usar ataques de otros personajes del juego

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





FAMILY BASIC



Algunos periféricos están muy ligados a la época en la cual aparecieron sus sistemas, ya que el tipo de juegos y accesorios pueden depender de una moda o necesidad de la época.

Por ejemplo, los Paddle Controller (los mandos de control con una rueda en lugar de una cruceta o joystick) tuvieron su época de apogeo al mismo tiempo que las consolas que incluían el juego PONG y por lo tanto ese periférico fue quedando olvidado cuando aparecieron juegos más complejos que requerían otro tipo de mando de control. De hecho, solo unas pocas consolas (como Atari 2600 o Master System) tienen mandos de Paddle Controller y solo son compatibles con una minúscula cantidad de títulos dentro del catálogo de cada una, lo cual muestra claramente el desuso y la pérdida de necesidad de un periférico así.

Así que no es raro que en generaciones posteriores dicho periférico desapareciese y no fuese contemplado para ninguna consola nueva, simplemente no había ninguna necesidad ni reclamo por parte del público.

Hay muchos ejemplos de esto, pero uno de los casos más llamativos es el Family BASIC (también llamado Famicom BASIC) que se lanzó para la Famicom en 1984 en Japón.

La Famicom apareció cuando ya existían otras consolas (como las citadas consolas PONG) y otras alternativas de ocio electrónico (como las Game and Watch y las máquinas Arcade). Además, el mercado donde esta consola pretendía entrar estaba lleno de ordenadores que permitían jugar a juegos y además disponían de programas que nos permitían hacer otras labores.

La intención de esta consola era ofrecer una máquina barata, pero solo para jugar y por lo tanto podía encontrarse con dos reacciones negativas a eso: la primera, que al ser más barata que la competencia, el público pensase que era de peor calidad y la segunda, que al ser solo para jugar, ningún padre la preferiría ante la alternativa de un ordenador (que también sirve para estudiar, tal y como todos los niños del mundo han dicho alguna vez a sus padres).



En el mercado que se encontró la Famicom, el hecho de no poder hacer nada más que jugar era un inconveniente enorme, no tanto en la práctica, si no en la teoría, ya que los ordenadores podían hacer más cosas (anque también eran más caros). El tiempo ha demostrado que un producto de calidad, destinado solo a jugar es un buen negocio y ahora sería muy difícil creer que si mañana anuncian una consola nueva, alguien pensase "va a fracasar porque solo sirve para jugar".

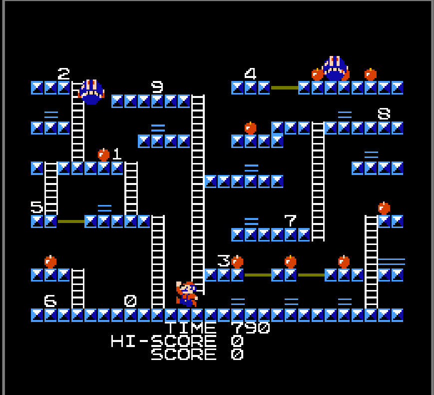
El éxito de Famicom fue indiscutible, pero esa necesidad de satisfacer a un público más exigente propició la llegada del Family BASIC, que es un periférico que nos permitía programar desde nuestra Famicom. Obviamente, la consola no estaba preparada para semejante tarea, de manera que el pack de Family Basic incluia lo necesario para tal fin (Como el cartucho o el teclado).

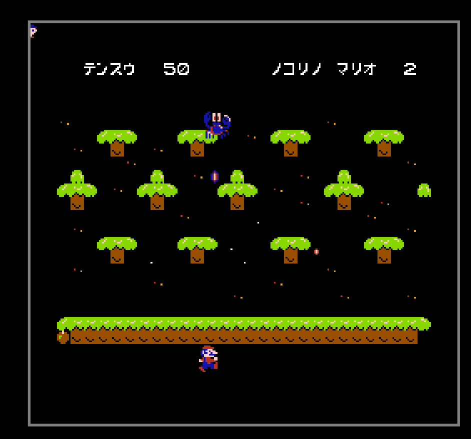
Estoy seguro que las limitaciones de este periférico eran mayores que las de muchos ordenadores del momento, pero aun así encontró a su público y de hecho incluso se lanzó una versión mejorada llamada Family Basic V3.



Family Basic nos dejaba crear nuestros propios juegos (en lenguaje HU-Basic), lo cual debió despertar la pasión por la informática de muchos niños (más de un programador de éxito ha confesado que empezó con un Family Basic). Para facilitar dicha misión, contábamos con algunos sprites de la propia Nintendo para personajes (Mario, Pauline, algunos enemigos) y elementos para los escenarios (escaleras y demás).







Pero ¿de qué servía crear juegos y programas si no poseías la capacidad de guardarlos? Y ahí es donde entra Data Recorder, que era básicamente una grabadora donde podíamos grabar nuestros resultados en cintas de casete. Una solución bastante ingeniosa al problema del almacenamiento (que además se podía combinar con algunos juegos de Famicom que permitían crear niveles, para guardarlos).

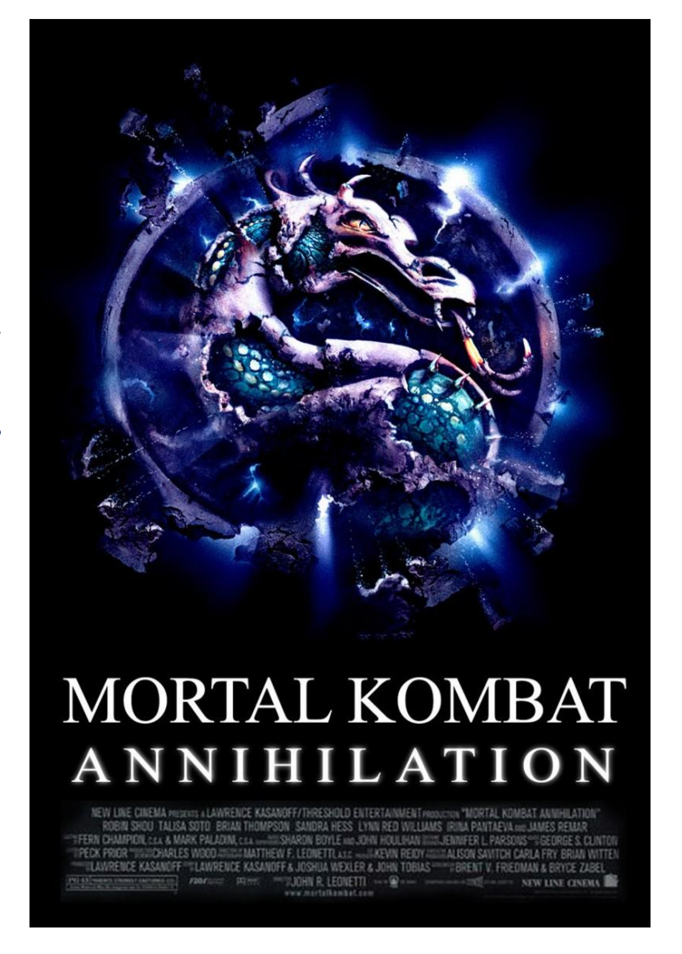


Entre el Family Basic y el Data Recorder, podías convertir tu barata Famicom en una especie de microordenador, pero para hacerlo tenías que invertir en esos dos periféricos. Dicho esto, no sorprende que pese a la aceptación (por la necesidad de la época) de este periférico, nos encontremos ante algo que, con el cambio de mentalidad, dejó de verse como obligatorio para las generaciones siguientes, que seguramente ya relacionaban las consolas con diversión, sin necesidad de justificarse.

SKULLO



MORTAL KOMBAT ANNIHILATION



La primera película de *Mortal Kombat* sorprendió a muchos, porque pese a su ausencia de sangre y gore mostró algo que si se acercaba a lo visto en el videojuego (incluidos algunos Fatalitys).

Después de *Super Mario Bros* y *Street Fighter La última batalla*, muchos habían perdido la esperanza de ver una película de videojuegos decente y *Mortal Kombat* superó las expectativas, al menos en lo que a representación del juego se refiere.

Dos años más tarde apareció su segunda parte, que es la película que voy a comentar a continuación.

Título: *Mortal Kombat Annihilation*
Director: John R. Leonetti
País: Estados Unidos
Año: 1997
Duración: 95 minutos

Historia del videojuego:
Tras perder los torneos de *Mortal Kombat* y *Mortal Kombat II*, Shao Kahn debería esperar a ganar 10 torneos seguidos para poder dominar la Tierra, de manera que decide saltarse las normas de los Dioses y con la ayuda de la resucitada Sindel, invade la Tierra. Los luchadores de *Mortal Kombat* del bando de la Tierra y unos nuevos combatientes que luchan por defender su ciudad se enfrentan a las hordas del malvado emperador.

Historia de la película:
Al final de la primera película, Shang Tsung pierde el Mortal Kombat contra Liu Kang y Shao Kahn aparece para dominar la Tierra por las malas, saltándose las leyes que lo prohíben. Nuestros héroes tendrán que enfrentarse a los guerreros de Kahn para invadir la Tierra.

De primeras hay que admitir que la historia es la misma, así que la cosa no pinta mal ¿verdad?

Resumen de la película (contiene Spoilers)



Después de que Shang Tsung perdiese el Mortal Kombat contra Liu Kang, Shao Kahn el emperador del mundo exterior decide invadir la Tierra, aun sabiendo que eso está prohibido por los Dioses.

Los héroes de la primera película ven aterrados como Kahnn y sus guerreros empiezan a fusionar la Tierra con su mundo, fusión que se completará en una semana. Tras la absurda muerte de Johnny Cage a manos de Kahn los defensores de la Tierra se retiran para preparar su ofensiva.

El plan es el siguiente: Raiden irá a hablar con los Dioses para que castiguen a Kahn, Sonya irá a buscar a su compañero Jax mientras que Liu Kang y Sindel irán a buscar a Nightwolf. Poco después descubrimos que el plan de Kahn tiene el visto bueno de Shinnok, quien resulta ser su padre (y el de Raiden) y también uno de los Dioses.

Durante la búsqueda de Nightwolf, Kitana y Liu Kang son atacados por soldados de Kahn, será en ese momento cuando veamos a Smoke y Scorpion, y cuando aparezca el nuevo Sub-Zero para ayudar a los protagonistas. Lamentablemente Scorpion secuestra a Kitana en un momento de despiste de manera que Liu Kang ha de buscar a Nightwolf, que le hará pasar tres pruebas para que este libere su Animality. Tras el entrenamiento, Jade acompañará a Liu Kang para salvar a Kitana, aunque lo que les espera es una trampa.

Sonya encuentra a Jax, pero también son atacados por soldados de Kahn y por Cyrax, quien se autodestruye al ser derrotado. Raiden tampoco tiene demasiada suerte, ya que su viaje hacia el templo de los Dioses no le ofrece ninguna respuesta. Al reencontrarse, descubrirán que Raiden ha decidido volverse humano para poder luchar del bando de los terrestres.

Y aquí se precipita la parte final, Liu Kang rescata a Kitana y el grupo de héroes llegan ante donde se encuentra el grupo de guerreros de Kahn y empiezan las peleas. Raiden muere a manos de Kahn, y Liu Kang se enfrenta a él en un combate que acaba con ambos haciendo sus Animalitys.

Finalmente, la aparición de los Dioses cerrará la película, castigando a Shinnok y resucitando a Raiden, que ocupará su lugar junto con los otros Dioses.

FIN

Personajes:




Raiden (James Remar): En el videojuego era el Dios del Trueno. Acompaña y aconseja a los luchadores del bando de la Tierra (EarthRealm)

En la película hace ese papel, pero se inventan una relación familiar con Shinnok y Shao Kahn.



Liu Kang (Robin Shou): Campeón de Mortal Kombat, luchador nato y defensor de la justicia, además de fiel seguidor de Raiden.

En la película hace más o menos el mismo papel, el de protagonista genérico que se esfuerza por mejorar y termina ganando.




Kitana (Talisa Soto): Hija adoptiva de Shao Kahn, al cual traiciona para ponerse del bando de los terrestres.

Y ese es el papel que hace en la película, el de “hija renegada”.




Sonya Blade (Sandra Hess): Soldado de las Fuerzas Especiales, compañera de Jax y superviviente del primer Mortal Kombat, donde mató a Kano, responsable del asesinato de un amigo suyo.

En la película se mantiene su historia, al menos en lo que respecta a su relación con Jax.




Jax (Lynn Red Williams): Soldado de las Fuerzas Especiales, compañero de Sonya. En Mortal Kombat 3 usa brazos mecánicos.

El mismo papel hace en la película, aunque le han dotado de una personalidad muy irritante (básicamente se queja de todo) y de una supuesta poca autoestima anecdótica.




Johnny Cage (Chris Conrad): Actor y superviviente del primer Mortal Kombat. Muere al inicio de la conquista de la Tierra por parte de Shao Khan.

En la película… muere en los primeros minutos, así que no puedo decir que no se haya respetado su historia.




Shao Kahn (Brian Thompson): Emperador del Mundo Exterior (Outworld). Decide saltarse las normas de Mortal Kombat para invadir la Tierra, pese a que está prohibido hacerlo.

En la película hace el mismo papel, aunque se inventan que él y Raiden son hermanos y que Shinnok es el padre de ambos.




Sindel (Musetta Vander): Madre de Kitana. Su Reino fue conquistado por Shao-Kahn, que la tomó por esposa, poco después murió. Al parecer Sindel es clave para poder acceder a la Tierra, de manera que Shao-Kahn la revivió con el cerebro lavado cuando inició su invasión.

En la película hace más o menos el mismo papel.



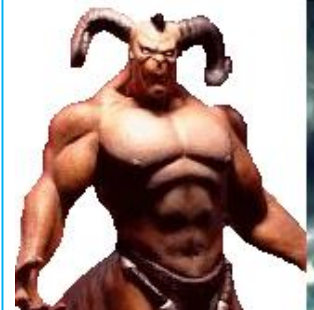

Shinnok (Reiner Schone): Traicionó a los Antiguos Dioses por sus ansias de poder, de manera que fue encerrado en NetherRealm.

En la película también traiciona a los Dioses, pero además de no parecerse físicamente al personaje, se inventan que es padre de Raiden y Shao Kahn.




Sheeva (Marjean Holden): Guerrera Shokan y uno de los soldados de Shao Kahn durante la invasión de la Tierra. Siente una fuerte antipatía contra Motaro, ya que los centauros los Shokan son rivales desde hace años.

Su papel en la película se limita a ir con Shao Kahn y Sindel y discutirse con Motaro, no es un gran papel, pero es fiel a su historia.



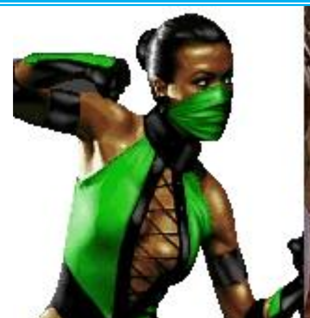

Motaro (Deron McBee): Uno de los guerreros de confianza Shao Kahn durante la invasión de la Tierra. Es de la raza de los Centauros, de manera que siente un gran odio hacia los Shokan como Sheeva.

En la película se dedica a discutir y rivalizar con Sheeva para ganarse el favor de Shao Kahn.




Nightwolf (Litefoot): Chaman, historiador y defensor del Reino de la Tierra. Junto con Raiden tratan de guiar a los luchadores durante la invasión de Shao Kahn.

En la película es un aliado de Raiden y entrena (más o menos) a Liu Kang para que aprenda a superar sus límites y aprender su "Animality".




Jade (Irina Pantaeva): Sirviente de Shao Kahn, es enviada para encontrar a su antigua amiga, la Princesa Kitana, de manera que ha de elegir entre traicionar a uno de los dos.

En la película aparece durante el entrenamiento de Liu Kang. Ayuda a los defensores de la Tierra, pero luego resulta ser una traidora. Por algún motivo la han cambiado de raza.




Rain (Tyrone Wiggins): Proveniente del reino de Edenia (como Kitana) prefirió ponerse de parte del hombre que lo arrasó (Shao Kahn).

En la película es servidor de Kahn y no hace absolutamente nada, ya que Kahn lo mata tontamente.




Ermac (John Medlen): Inicialmente poco se sabía de este luchador, salvo que posiblemente era la unión de muchas almas en un solo cuerpo. De alguna manera Shao Kahn consiguió su lealtad.

En la película solo se sabe que es uno de los guerreros de Khan. En lugar de usar los poderes de Ermac, usa la habilidad de multiplicarse de Noob Saibot.




Noob Saibot (J. J. Perry): Ninja proveniente de NetherRealm, donde trabaja para Shinnok. En juegos posteriores se descubrió que era el Sub-Zero original.

En la película salen muchos "Noob Saibot" en el bando de Shao Kahn y Ermac parece ser capaz de crearlos. Vamos que han hecho un poco lo que les da la gana con él.




Smoke (Ridley Tsui): Antiguo amigo de Sub-Zero, ambos escapan del clan Lin Kuei cuando empieza a convertir a los ninjas en cyborgs. Smoke fue capturado y robotizado, ahora su misión es encontrar a Sub-Zero.

Su misión en la película es atrapar a Sub-Zero y encontrar a Liu Kang y Kitana. Por algún motivo usa lo misiles como arma, algo que en el juego hacía el cyborg Sektor.




Cyrax (J. J. Perry): Otro de los ninjas cyborgs del clan Lin Kuei para atrapar a Sub-Zero.

En la película aparece para matar a Sonya y Jax, aunque al menos usa sus ataques (la red y las bombas).




Sub-Zero (Keith Cooke): Hermano menor del Sub-Zero original, desertó del clan Lin Kuei al enterarse que iban a convertir a los ninjas en robots. Cuando estalla la invasión se pone del lado de los defensores de la Tierra.

En la película ayuda a Liu Kang y se enfrenta a Smoke y Scorpion, sus dos rivales.




Scorpion (J. J. Perry): Espíritu ninja asesinado por Sub-Zero, sus ansias de venganza le hacen emerger para vengarse. Al enterarse de la existencia de un nuevo Sub-Zero decide buscarlo y matarlo.

En la película aparece peleando contra Sub-Zero y posteriormente secuestra a Kitana, así que se supone que trabaja para Shao Kahn.




Mileena (Dana Hee): Supuesta hermana de Kitana. Es sádica y malvada y bajo su máscara esconde su boca con enormes y afilados dientes. Fue leal a Kahn, pero realmente quiere matar a Kitana y quedarse con el trono.

En la película es uno de los guerreros de Shao Kahn que ataca a los protagonistas, concretamente a Sonya.




Baraka (Ray Park/Dennis Keiffer): Guerrero Tarkatan, asesino despiadado y seguidor de Shao Kahn en el Outworld.

En la película se le muestra como servidor de Shao Kahn y es el guardian de la princesa Kitana cuando está prisionera en los dominios de Shao Kahn.

También se mencionan a Striker y Kabal, pero estos no aparecen en ningún momento.

Los monstruos tridimensionales de Shao Kahn se "parecen" (de aquella manera) a Reptile en su forma de lagarto de la primera película, pero en ningún momento aparece el personaje como tal, así que no tienen relación.



Conclusión:

Normalmente, en esta conclusión valoro las películas no por su calidad como largometraje, si no por su representación del videojuego, que es lo que a nosotros nos interesa, de manera que me resulta gracioso que *Mortal Kombat Annihilation* sea una película malísima y al mismo tiempo parezca ser fiel a la historia del juego (comparada con otras películas basadas en videojuegos).

Pero entonces ¿Por qué recuerdo está película como algo tan malo? ¿Por qué al volver a verla se me ha hecho eterna y no ha mejorado en nada mi opinión? Pues lo achaco a que quizás la primera película representó la historia de *Mortal Kombat* y parte de *Mortal Kombat II* de manera bastante fiel y al mismo tiempo resultó ser más entretenida de lo esperado.

En *Mortal Kombat Annihilation* nos encontramos con que intenta representar la historia de *Mortal Kombat 3* (o *Ultimate Mortal Kombat 3*) a medias, mientras que se inventan la otra mitad y todo tiene un aire patético y aborrecible. Es como si todo lo que podía ser malo o debatible en la primera parte, se haya empeorado en esta y como si lo bueno, se hubiese reducido hasta un mínimo aceptable.



Si me pongo a pensar, lo que está presente del videojuego es la trama principal (Shao Kahn invade la Tierra, pese a que los Dioses lo prohíben) y detalles concretos de los personajes (la muerte de Johnny, la resurección de Sindel, la animosidad entre Sheeva y Motaro, los brazos robóticos de Jax, los Animalitys…).

Y lo que se han inventado son el resto de cosas: Raiden y Kahn hermanos, Jade traidora, los personajes que aparecen y no deberían (Baraka, Shinnok y Rain), los que no aparecen y deberían (Kabal y Striker) los que usan ataques especiales de otros personajes (Smoke y Ermac), los que aparecen y no vuelven a aparecer (Sub-Zero, Nightwolf…) y elementos que no entiendo porque se han incluido en la película, porque no aportan nada (que Raiden se vuelva humano, los tatuajes temporales, las bolas de pinball para viajar por el mundo, los lagartos tridimensionales…)

Esto hace que la película no quede tan cerca de la fidelidad como uno podría suponer de primeras. Por extraño que le parezca a más de uno, esta saga tiene una historia bastante detallada y era asequible representarla tal cual son o con cambios justos para que todos los personajes hiciesen algo. En lugar de eso nos presentan la historia del juego en superficie, pero no en contenido.

Así que, considero que esta película es mala, aun ignorando sus fallos de continuidad (por ejemplo, que los personajes no tengan la ropa que tenían al final de la película anterior o que cuando Baraka cae al foso, si paras la imagen ves que el que cae es Rain) y sus lamentables efectos especiales (el lagarto en 3D, las bolas que mueven a los personajes por el centro de la tierra lo hacen a saltos como un stop-motion hecho por un niño, a Sub-Zero se le ve el cable cuando aparece "volando", los Animalitys son horribles y ni siquiera se parecen a los del juego) y muchas cosas más que por motivos de salud mental, creo que es mejor ignorar.



Si la primera parte (pese a no tener sangre) se merece un aplauso, esta se merece un fuerte abucheo.

Skullo

¡No te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!





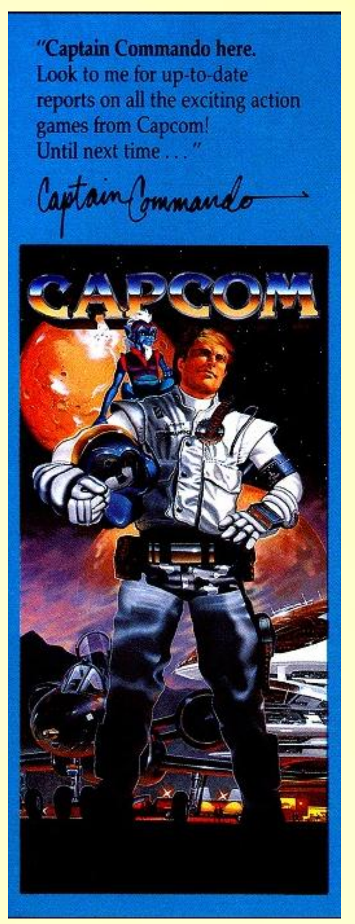
CAPTAIN COMMANDO

Capcom es una empresa que ha creado multitud de personajes reconocibles para los jugadores de los 80 y 90. Megaman, Ryu, Mike Haggar y Sir Arthur quizás sean cuatro de los más recordados durante ese periodo, al protagonizar algunos de los mayores éxitos de la compañía.

Sin embargo el estatus de mascota de Capcom recaía (por aquellas fechas) en un tipo llamado Captain Commando (cuyo nombre recortado es casualmente CAP-COM), que aparecía en productos de la compañía (por ejemplo en las cajas de algunos juegos de NES).

El diseño fue poco constante y sufrió varios cambios, volviéndolo casi irreconocible de uno a otro. Por ejemplo, en un diseño tenía el pelo largo y vestía un traje futurista con dos medallones colgando y en otro era un astronauta genérico que podría haber aparecido en cualquier caja de juguetes de la época.





Captain Commando sufrió importantes cambios de aspecto en sus inicios

Pese a que Captain Commando no llegó a cuajar como mascota, ya que nunca llegó a la popularidad de Sonic o Mario (ni siquiera a la de Alex Kidd o Bonk/PC Genjin) en 1991 Capcom decidió crear un beat'em up protagonizado por este personaje y sus tres compañeros: Mack the Knife/Jennety (la momia) Ginzu/Sho (el ninja) y Baby Head/Hoover (el bebé que pilota un robot).



Sinceramente, si ese juego no se hubiese llamado *Captain Commando*, nadie lo habría relacionado con el personaje que aparecía en las cajas y anuncios de Capcom, ya que el diseño del protagonista sufrió un cambio, aunque mantuvo la idea del traje futurista.



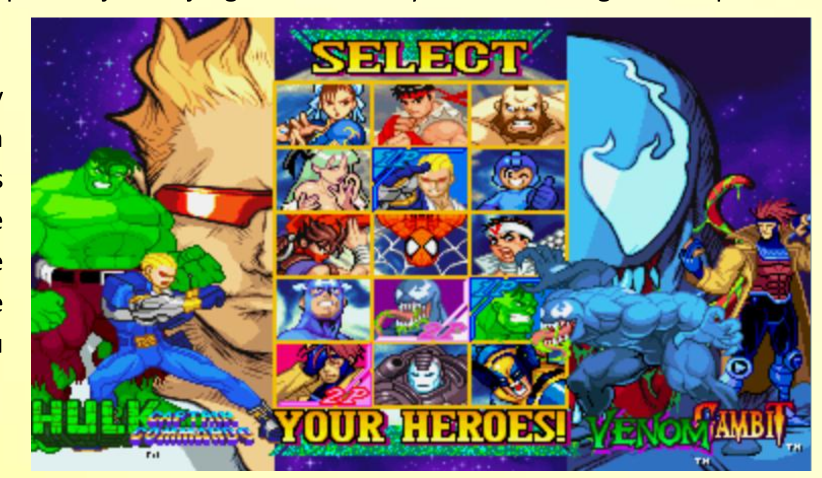




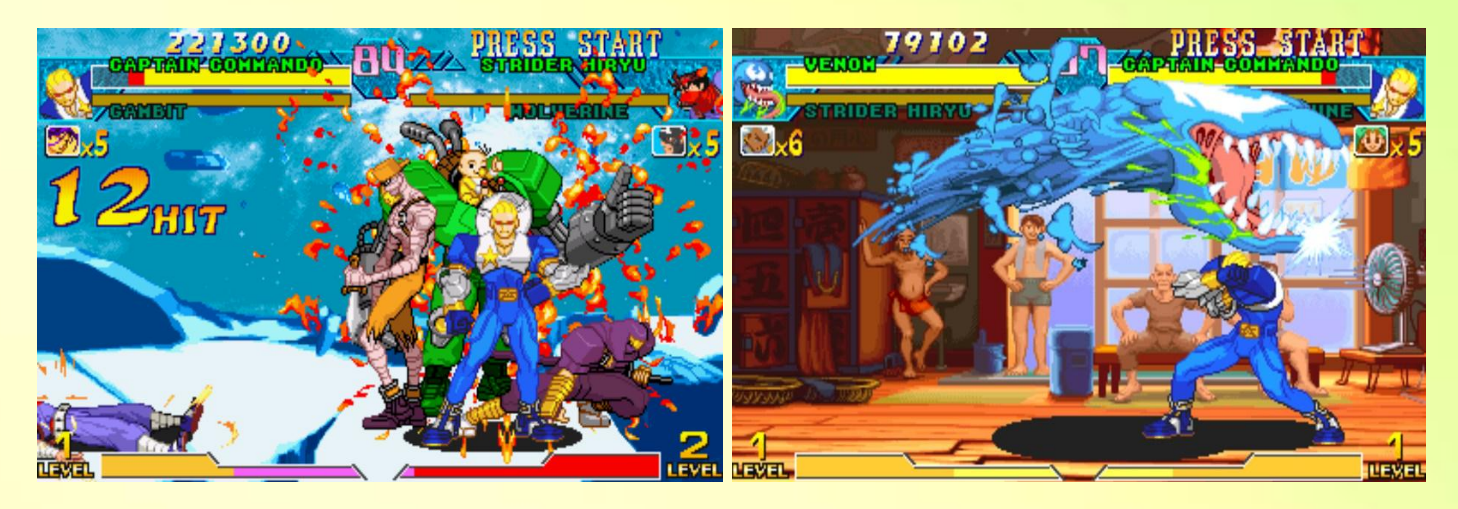
Captain Commando y sus compañeros repartiendo justicia

En el enorme mar de juegos beat'em up de la época, *Captain Commando* tampoco llegó a ser el más popular, pese a que su juego llegó a Super Nintendo en 1995 y a PlayStation en 1998, siendo esta última versión un tanto inesperada (por aparecer 7 años más tarde que el juego original) pero bastante justificada, ya que la popularidad de Captain Commando había aumentando gracias ¡MARVEL VERSUS CAPCOM!

Tras exprimir sus crossovers entre personajes de Marvel y Street Fighters, Capcom dio el paso y lanzó en 1998 *Marvel Vs Capcom*, donde se reciclaban algunos personajes de juegos anteriores y se añadían algunas sorpresas como Megaman, Strider y Captain Commando.



La exageración de los ataques de este personaje y su utilidad en el juego, además de la aparición (tanto en los ataques especiales como en sus Super Combos) de sus compañeros hicieron que Captain Commando gozase de un auge de popularidad, que en ciertos sectores seguramente llegó a superar el que tuvo con la aparición de su juego para recreativa.



Como no podía ser de otro modo, este personajes volvió en *Marvel Vs Capcom 2* (al fin y al cabo Capcom recicló prácticamente todos los personajes de entregas anteriores, así que no había motivo para no incluirlo) donde sí que quedó opacado por los pocos personajes realmente competitivos de ese juego, pero aun así gozaba de cierta popularidad pese a la enorme plantilla del juego.



A partir de ahí, Captain Commando vivió una segunda juventud, apareciendo en crossovers como *VS CAPCOM: Card Fighter Clash* (1999), o los juegos de RPG y estrategia *Namco X Capcom* (2005) y *Project X Zone* (2015).





Puede resultar chocante que este personaje haya pasado de olvidado a ser querido por los fans hasta el punto en el cual lo introducen en juegos tan llamativos, pero lo cierto es que Captain Commando ya había hecho algún cameo a modo de crossover incluso antes de su aparición en *Marvel Vs Capcom*, lo que pasa es que para el gran público pasó desapercibido. Por ejemplo, en *Street Fighter Alpha 2* (1996) la pantalla de Ken que era una fiesta de cumpleaños de su novia y en ella aparecían muchos personajes de Capcom disfrutando de la celebración. Entre los asistentes teníamos a Captain Commando (fijaos en el centro de la imagen).



En la fiesta de Eliza vemos a muchos personajes de Capcom, algunos bastante olvidados

A día de hoy, pese a que el personaje no ha protagonizado ningún juego en solitario, su legado está más que asegurado, ya que además de posibles cameos en futuros juegos, su beat'em up de 1991 ha sido relanzado para consolas más modernas en recopilatorios como *Capcom Classics Collection* o *Capcom Beat'em up Bundle*. Eso por no hablar del merchandising creado a raíz de su regreso, como los juguetes o el manga que protagonizó.



Además, Capcom ha lanzado una serie de ropas alternativas para sus luchadores de *Street Fighter V* (2016), que básicamente son disfraces de personajes de la compañía, para los luchadores del juego. Una vez más, Captain Commando está entre los elegidos, siendo una ropa alternativa de Charlie.



Captain Commando en *Street Fighter V*... bueno, es solo una ropa alternativa de Charlie

Skullo



Hace un tiempo escribí unos artículos sobre curiosidades de videojuegos que fueron publicados en **Combogamer.com**, debido a su temática, he pensado que pueden quedar bien en la revista, espero que los disfrutéis.

CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 3)

La inspiración de *Uncharted 3*

Voy a usar la palabra inspiración y no la palabra plagio, porque muchos de los elementos de esta portada son relativamente comunes (vehículo accidentado, protagonista superviviente de espaldas al desastre…) pero mientras más miro la portada del Bermuda Project de Atari ST y Amiga, mas "inspirada" me parece la del *Uncharted 3*. Por supuesto las letras del estilo Indiana Jones de *Bermuda Project* también parecen muy inspiradas.

Metal Gear conoce a *The Terminator*

Metal Gear siempre ha sido un ejemplo de "inspiración descarada": El personaje de Solid Snake está claramente basado en Snake Plissken (personaje interpretado por Kurt Russel en *Rescate en Nueva York*), Big Boss es idéntico a Sean Connery en los juegos antiguos, el tema principal de *Metal Gear Solid* resultó ser un plagio de la canción Winter Road de Georgy Vasilevich Sviridov y muchísimas cosas más que rozan el límite entre el homenaje y el descaro.

Quizás lo que mejor resume las ganas de hacer homenajes y basarse en otros para crear a sus personajes es esta imagen del *Metal Gear 2* de MSX.



Una de las primeras curiosidades que recuerdo de *Metal Gear* es la portada del juego de NES y MSX. Sin duda la ilustración es muy buena, pero seguro que a más de uno debió sonarle de algo. Y es normal, ya que si copias una escena de una película popular como *Terminator*, pues lo más seguro es que alguien se acuerde de ella y vea como Solid Snake se convierte en Kyle Reese.

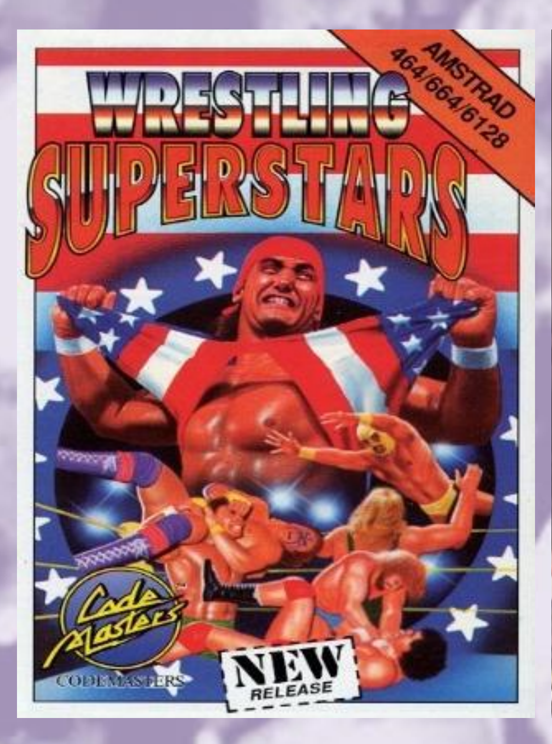
Dicho todo lo anterior, muchos pensarán que esas inspiraciones son de una época pasada donde todo era más descarado y que actualmente ya no se hacen cosas así, pero bueno, luego uno se pone a mirar ilustraciones de *Metal Gear Rising* y se encuentra con que alguien de Konami era fan de Neo Human Casshern, un anime de los años 70. Sin duda, la lista de "homenajes" de *Metal Gear* va creciendo con cada nuevo juego.



Buscando ventas desesperadamente

El hecho de que sea relativamente difícil que alguien recuerde una escena concreta de *Terminator*, un anime de los años 70 o la portada del *Bermuda Project*, da un ligero crédito a los ilustradores que hicieron las portadas anteriormente mencionadas, al menos en lo que se refiere a intentar disimular la fuente original, pero ¿se atrevería alguien a copiar algo que es muy famoso y perfectamente reconocible para conseguir publicidad automática?

Todos sabemos que la respuesta es un sí rotundo, así que pasemos a ver algunas de las muchas portadas que directamente se hicieron para "atraer" al consumidor y relacionando el videojuego con algo exitoso. Quien en su día viese la portada de *Wrestling SuperStars* de Amstrad pensaría automáticamente en el mediático Hulk Hogan, de hecho, más de uno pensaría que el tipo de la portada es el propio Hulk luciendo un atuendo más patriótico de lo normal, cuando en realidad resulta ser su hermano gemelo sin bigote.





Todos sabemos que muchos ilustradores necesitan algún modelo en el que basarse para conseguir dar un aspecto realista a su obra, aunque basarse en algo para ilustrar y hacer algo idéntico son dos cosas diferentes. Utilizar un personaje famoso es un recurso fácil, de hecho hay decenas de portadas basadas en "tipos duros" de la época, como por ejemplo Clint Eastwood que también fue homenajeado e inmortalizado en la portada de *Outlaw.*





Y aquí un segundo homenaje, en la caratula de *West Phaser*, en este caso es algo más disimulado porque la cara no es la de Eastwood, sin embargo su nuevo rostro tampoco parece estar carente de inspiración, pues recuerda mucho al Capitan Kirk (Willian Shatner) de *Star Trek*, de hecho Phaser es como se llama a las pistolas que usan los personajes de Star Trek así que todo coincide perfectamente.



La ley del mínimo esfuerzo

Como ya he comentado, son muchas las caratulas de videojuegos que se basan en personajes populares, actores y películas, con más o menos descaro. Los ejemplos anteriores mostraban un actor famoso rodeado de otros elementos que hacían la portada más o menos vistosa (y disimulaban un poco la inspiración original) pero hay algunas ocasiones en las que ni siquiera se molestan en cambiar el fondo o los esquemas de colores, simplemente toman algo que les gusta y lo ponen como portada de la manera más directa posible, uno de esos ejemplos seria el *True Crime: Streets of L.A.* que se podría considerar un reajuste en tamaño y color de la película *Replacement Killers*.



Original y plagio, todo en uno



A veces hay casos en los que las coincidencias se dan la vuelta sobre sí mismas, por ejemplo, la ilustración del juego *Turbo Girl,* que está ligada indudablemente con la película *Necrópolis: El Reino de los Condenados*, pues no solo el parecido es obvio, sino que encima ambos productos han usado la misma ilustración.

Hay varias versiones de la historia que explica esa coincidencia, una dice que el ilustrador (Luis Royo) se basó en la película para hacer la portada del juego y que esta a su vez, gustó tanto que la usaron como portada para algunas versiones del a película.

Mientras que la otra versión dice que la ilustración iba a ser utilizada en la película y finalmente se usó en ambas cosas.

Y bueno con este toque peliculero se acaba la sección por este número, pero no os preocupéis que en el siguiente número retomaremos las inspiraciones en Hollywood con un artículo centrado en actores de cine de acción.

Skullo



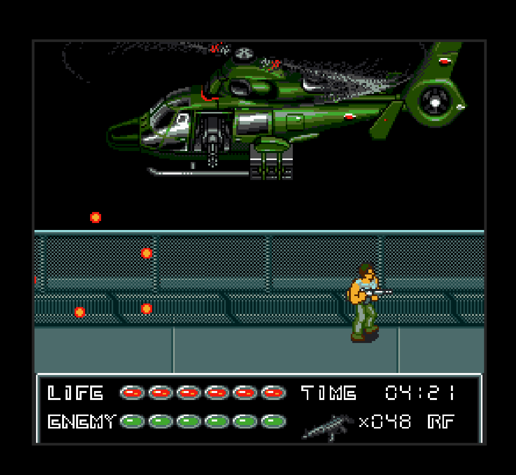


ESPECIAL

LA JUNGLA DE CRISTAL - DURO DE MATAR

DIE HARD

POR SKULLO











ESPECIAL DIE HARD



Die Hard es una de las sagas de acción más míticas del cine de los 80 y 90, en ellas podemos ver al policía neoyorkino John McClane que vive un sinfín de situaciones límite en las cuales logra salir exitoso, pero no ileso. Este papel fue el que dio fama mundial a Bruce Willis (aunque ya era conocida por sus trabajos anteriores) y lo puso a la altura de grandes héroes de acción como Stallone o Schwarzenegger.

Tengo que admitir que yo nunca he sido muy fan de Bruce Willis y por lo tanto no me interesé demasiado en esta saga. Con el tiempo fui viendo algunas películas que tenía pendientes, algunas de las cuales contaban con Willis entre sus personajes principales (como *Unbreakable* o *Pulp Fiction*) y eso me llevó a darle una oportunidad a *Die Hard*.

La sorpresa que me llevé al ver esa película fue mayúscula, ya que era una película de acción muy bien elaborada, que te mantenía tenso hasta el último momento, en el cual el pobre Bruce Willis (o mejor dicho, John McClane) estaba completamente destrozado y casi no podía ni andar, pero no había perdido ni un ápice de su sarcasmo y chulería. Poco después vi el resto de la saga, que tal y como suele pasar, es bastante irregular en cuanto a la calidad general.

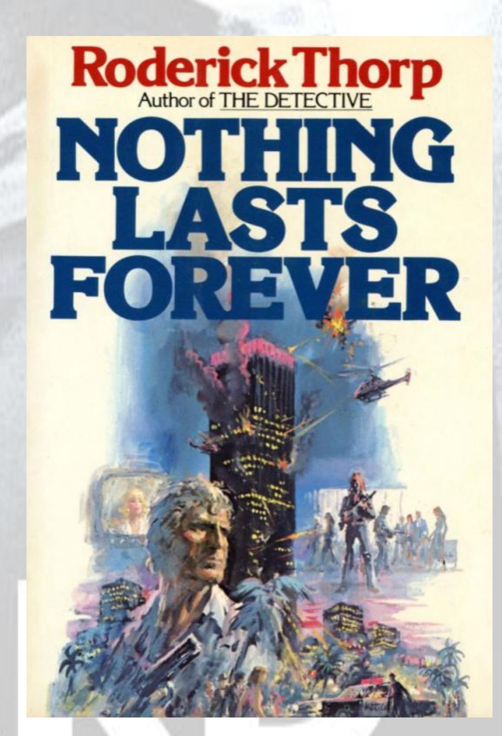
En cualquier caso, considero este especial una especie de disculpa por haber subestimado a ese magnífico policía, algo desagradable, pero tan decidido como difícil de matar, que es John McClane.

ORIGEN DE LA SAGA Y LAS SECUELAS



El origen de esta saga se puede atribuir a la casualidad hasta cierto punto, fue uno de esos cambios de última hora que propició a la creación de algo nuevo que permaneció en el tiempo. Curiosamente la mayoría de secuelas también se crearon de casualidad, al usar guiones que estaban destinados para otras películas.

En 1966 el escritor Roderick Thorp publicó la novela *The Detective*, de la cual se hizo una película en1968, protagonizada por Frank Sinatra. En 1978 Roderick escribió la secuela *Nothing Last Forever*, de manera que enseguida empezaron las negociaciones sobre su posible adaptación cinematográfica.



Al estar Frank Sinatra fuera del proyecto (según algunas fuentes, rechazó el papel protagonista) pudieron desligarla de la película del 68, de manera que empezaron a buscar un actor de cine de acción que fuese llamativo para el público. La película fue rechazada por actores como Arnold Schwarzenegger, Clint Eastwood y Sylvester Stallone, de manera que el papel terminó finalmente en manos de Bruce Willis. Todas las dudas sobre la película se despejaron tras su estreno, pues fue un gran éxito.

Die Hard 2 se creó usando como base la novela 58 minutos de Walter Wage, publicada en 1987 y la tercera parte de la saga se basó en un proyecto llamado *Simon Says*, que empezó siendo una película individual, pero luego se iba a convertir en la secuela de *Lethal Weapon* (*Arma Letal*) para finalmente convertirse en una película de *Die Hard*.

La cuarta parte se basó en un relato llamado *WW3.com* del escritor David Marconi, que trataba de un ciberataque terrorista en Estados Unidos, pero debido a los atentados del 11 de Septiembre de 2001, el proyecto quedó cancelado, hasta que se resucitó como una película de *Die Hard.* La última película de la serie (según algunas fuentes) iba a ser un crossover entre *Die Hard* y *24*, de manera que los protagonistas serían Jack Bauer y John McClane, aunque esta información nunca ha sido confirmada.

DIE HARD (1988)

Duro de Matar (Hispanoamérica) - Jungla de Cristal (España)

John McClane es un policía de Nueva York que viaja a Los Angeles, para celebrar la navidad con su familia, a la cual no ve desde hace tiempo debido a que su relación con su mujer no está pasando por un buen momento. Su mujer, Holly, trabaja en un rascacielos informatizado llamado Nakatomi plaza, que lamentablemente es el objetivo de Hans Gruver y su equipo, los cuales han planeado un robo y lo van a llevar a cabo sin demasiados miramientos.

Todos los presentes en el edificio son asesinados o tomados como rehenes por los terroristas, excepto McClane, que por casualidad consigue escabullirse, de manera que ha de improvisar un plan para tratar de detener a Gruber y sus secuaces, al mismo tiempo que inventa avisar a las autoridades de lo sucedido en el edificio.

Die Hard es una película de acción que te mantiene tenso y expectante para ver qué es lo que va a suceder, los personajes desarrollados son muy pocos, pero valen la pena, puede que Hans Gruber sea un villano con varios clichés, pero es indudable que el sargento Powell y Holly son personajes muy humanos en todos los sentidos. Ese énfasis por humanizar (para bien y para mal) a los personajes se hace especialmente en McClane, que pese a ser un héroe e acción (con decenas de escenas exageradas) es mostrado con momentos de debilidad, agotamiento y cansancio. La errante relación con su mujer y la facilidad para la discusión entre ambos, así como el arrepentimiento de McClane sobre sus actos en el pasado también muestran una cara del héroe que difícilmente se ve en otras películas.





Die Hard es exagerada, pero está tan bien hecha que da la sensación de que fue tomada más en serio de lo que parece. Su humor no es el habitual y no pierde oportunidad en parodiar a la sociedad en momentos concretos (generalmente alternando trozos de lo que dan en televisión relacionado con los sucesos de Nakatomi Plaza).

El culto a esta película es tan grande que hay centenares de páginas y videos hablando de curiosidades sobre su producción, los errores de la película, las escenas eliminadas y demás curiosidades, como el curioso debate sobre si Die Hard es una película navideña o no (incluso Bruce Willis ha dado su opinión al respecto).

Es demasiado típico decir que ninguna secuela supera a la original, pero en este caso creo que es así, esta película puso el listón tan alto, que la mayoría de sus secuelas ni lo han rozado.





DIE HARD

DIE HARD 2: DIE HARDER (1990)

Duro de Matar 2 (Hispanoamérica) – La jungla: Alerta Roja (España)

El 24 de diciembre McClane está esperando a su esposa en el aeropuerto cuando ve a unos hombres sospechosos que resultan estar armados y llevan un paquete con ellos. El jefe de policía del aeropuerto le dice que seguro que solo eran unos vulgares ladrones de maletas, pero McClane decide investigar por su cuenta, tras lo cual descubre que posiblemente se encuentre ante un ataque terrorista.

Nos encontramos ante una secuela "de libro" y con eso me refiero a que se basa en tratar de recuperar y repetir lo que gustó de la primera parte, con algún añadido nuevo para que no sea exactamente lo mismo, además de exagerar un poco más las situaciones peligrosas en las cuales se ve el protagonista. No sorprende, pero tampoco decepciona.





DIE HARD WITH A VENGEANCE (1995)

Duro de Matar 3: La venganza (Hispanoamérica) – La jungla de cristal 3: La venganza (España)

Simon Gruber, explota centro comercial de Nueva York y reclama a la policía que le entregue al responsable de la muerte de su hermano, Hans Gruber de manera que John McClane entra en acción. La idea de Gruber es forzarle a hacer un sinfín de situaciones estúpidamente peligrosas bajo la amenaza de que si no cumple exactamente lo que le pide, las bombas que ha escondido estallarán provocando cientos de muertes. Durante una de las disparatas peticiones de Gruber, McClane será salvado por Zeus, lo cual irritará al terrorista, forzándole también a formar parte de su particular juego.

Después de la original, esta es mi película favorita de la saga, ya que consigue mantener el estilo destructivo de la serie, pese a mostrar sucesos totalmente diferentes, algunos de los cuales son muy divertidos pero igualmente peligrosos (como la mítica escena del cartel).

La relación entre Zeus y McClane es una de las cosas que más me gusta, y creo que le hace mucho bien a la película, porque le da un toque distinto a lo visto en las anteriores.





LIVE FREE OR DIE HARD (2007)

Die Hard 4.0 (Título alternativo) - Duro de Matar 4.0 (Hispanoamérica) – La jungla 4.0 (España)

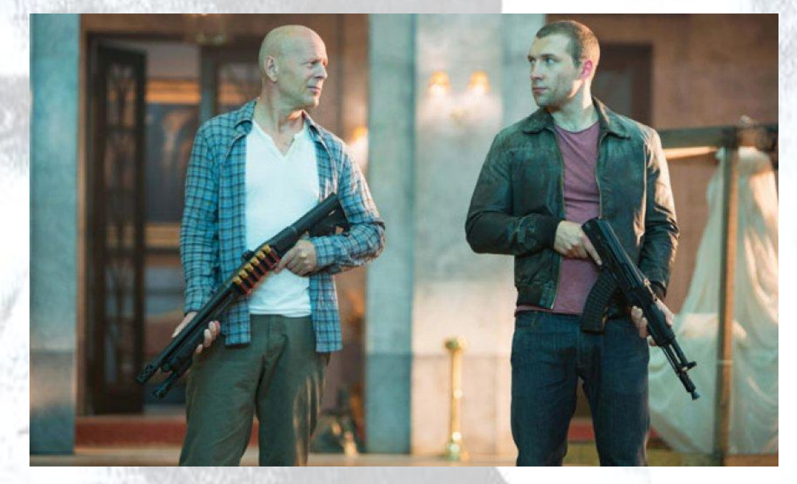


En esta entrega vemos como los ciberataques a los países poderosos son algo común, de manera que muchos de los piratas más hábiles están vigilados por las autoridades. En un momento dado, algunos de ellos aparecen muertos y la policía envía a McClane para que se encuentre a otro que podía estar en peligro, lo cual el veterano policía hace en el momento justo, ya que le salva la vida en el momento justo. En esta película McClane se mostrará un tanto superado por la situación, ya que la informática no es su punto fuerte, así que tendrá que colaborar con su nuevo compañero para salir victorioso.

En su día esta película recibió algunas críticas, pero cuando la vi no me pareció excesivamente mala, quizás me esperaba algo tan malo que el resultado final me pareciera hasta aceptable. Sin embargo he de admitir que si no la hubiesen hecho, tampoco la echaría de menos, sin embargo al ver la siguiente película me di cuenta de que esta no estaba tan mal.

A GOOD DAY TO DIE HARD (2013)

Duro de Matar: Un buen día para morir (Hispanoamérica) – La jungla: Un buen día para morir (España)



McClane descubre que su hijo (que trabaja para la CIA) ha sido acusado de asesinato y está detenido en Rusia.

Pese a la mala relación entre ambos personajes, el veterano policía no duda en ir a aclarar los sucesos, a su manera, claro está.

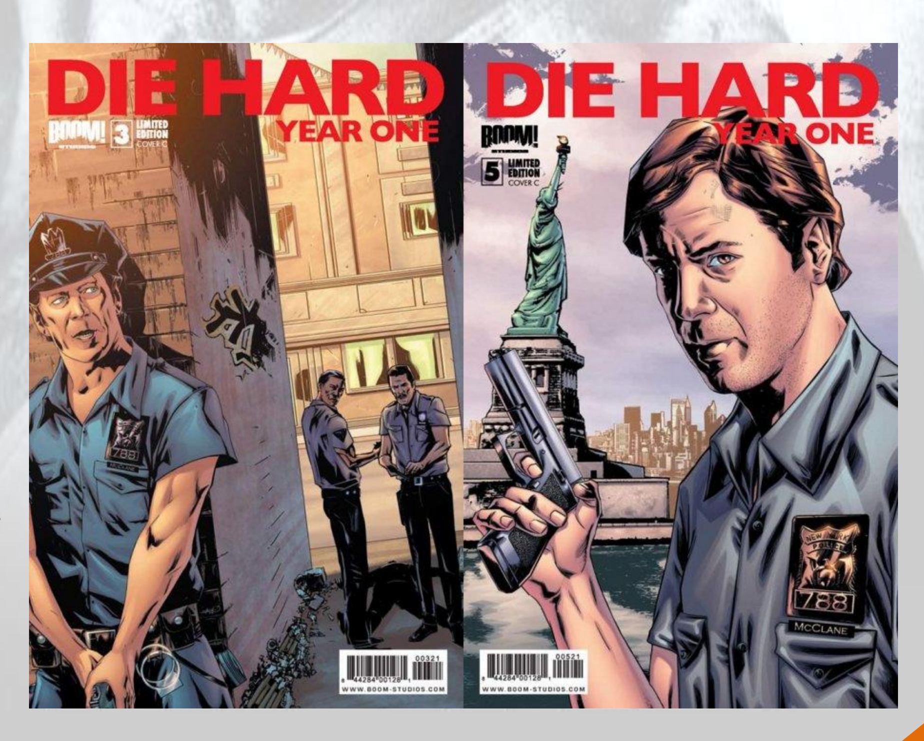
Admito que ni siquiera sabía que esta película existía, no había oído hablar de ella (o quizás sí, pero lo olvidé rápidamente) y la verdad, no me extraña.

Me parece la menos inspirada de todas y fue la que única que me aburrió.

¿EL FUTURO DE LA SAGA?

A día de hoy, veo muy difícil que Bruce Willis vuelva a interpretar a John McClane (él mismo ha dicho que con el paso de los años tendrá que alejarse de este tipo de películas), pero puede que eso no sea el final de la saga, ya que en su momento se comentó la posibilidad de hacer una precuela de la primera película, con el joven John McClane como protagonista.

Curiosamente esa idea fue rescatada por la empresa de cómics IDW, que publicó los cómics *Die Hard: Year One,* que sucedían unos años antes de la primera película.



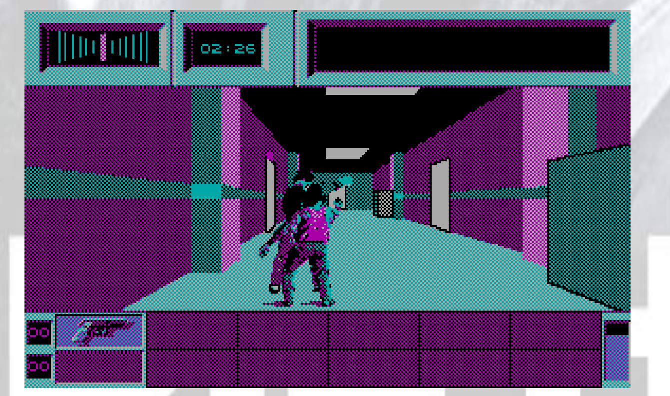
Y ahora empezaré a comentar los videojuegos basados en esta saga.

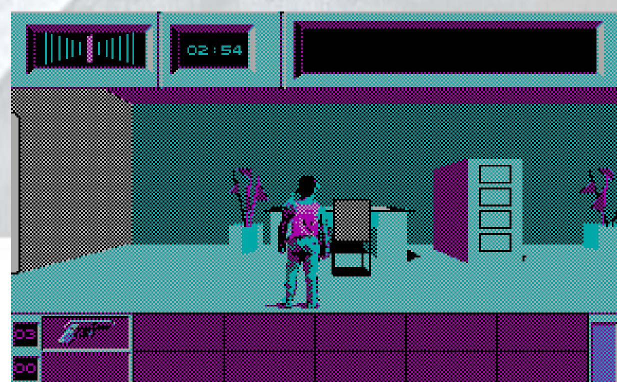
DIE HARD (1989)

Empezamos este especial con el juego desarrollado por Dynamix y lanzado por Activision para DOS en 1989, donde controlaremos a McClane durante su aventura en Nakatomi Plaza y tendremos que explorar nuestro entorno para lograr conseguir objetos que nos ayuden a sobrevivir a los terroristas (no se puede negar que es una buena representación de la precaria situación que vivió el protagonista en la película).

Durante nuestra partida veremos algunas ilustraciones que tratarán de mostrar momentos de la película, las ilustraciones están bien, pero por algún motivo el aspecto de McClane ha sido modificado para no parecerse a Bruce Willis (¿problemas con los derechos de imagen o algo así?). Como curiosidad decir que el juego tiene más de un final, de manera que el resultado final puede no ser idéntico a la película.

Imágenes del juego en EGA (arriba) y en CGA (abajo)



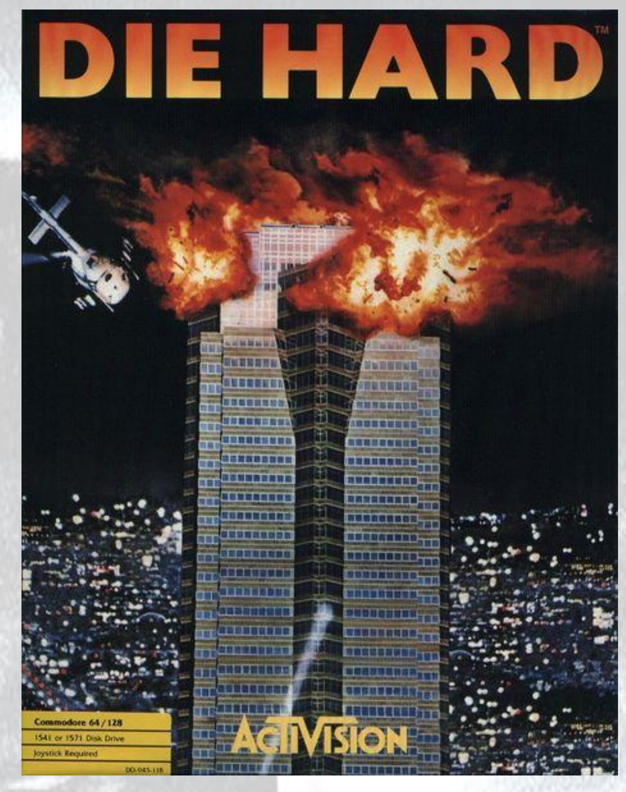


DIE HARD (1990)

Activision se encargó también de distribuir *Die Hard* para Commodore 64, esta vez desarrollado por Silent Software.

El estilo de juego es similar al de la versión de DOS, de hecho se considera un port del mismo, pero la perspectiva se ha cambiado para mostrar la acción desde una cámara lateral, como la mayoría de juegos de aquella época.

Así pues, Mc Clane volverá a recorrer todos los rincones de Nakatomi Plaza para encontrar objetos que le sirvan en su lucha contra los terroristas de Hans Gruber. Una vez más, se esforzaron en representar lo sucedido en la película, con algunas ilustraciones.















DIE HARD (1990)



PC Engine fue la consola que recibió el primer juego de *Die Hard,* esta vez desarrollado por Pack-In-Video y distribuido por Nihon Bussan (también conocida como Nichibutsu). Por extraño que parezca, pese a estar basado en una película americana este juego no salió de Japón.

McClane vuelve a vivir el horror sucedido en Nakatomi Plaza, pero esta vez el juego nos muestra la acción desde una perspectiva aérea y divide la trama de la película en una decena de niveles, donde podrá encontrar armas (incluso un lanzallamas) y un chaleco antibalas.

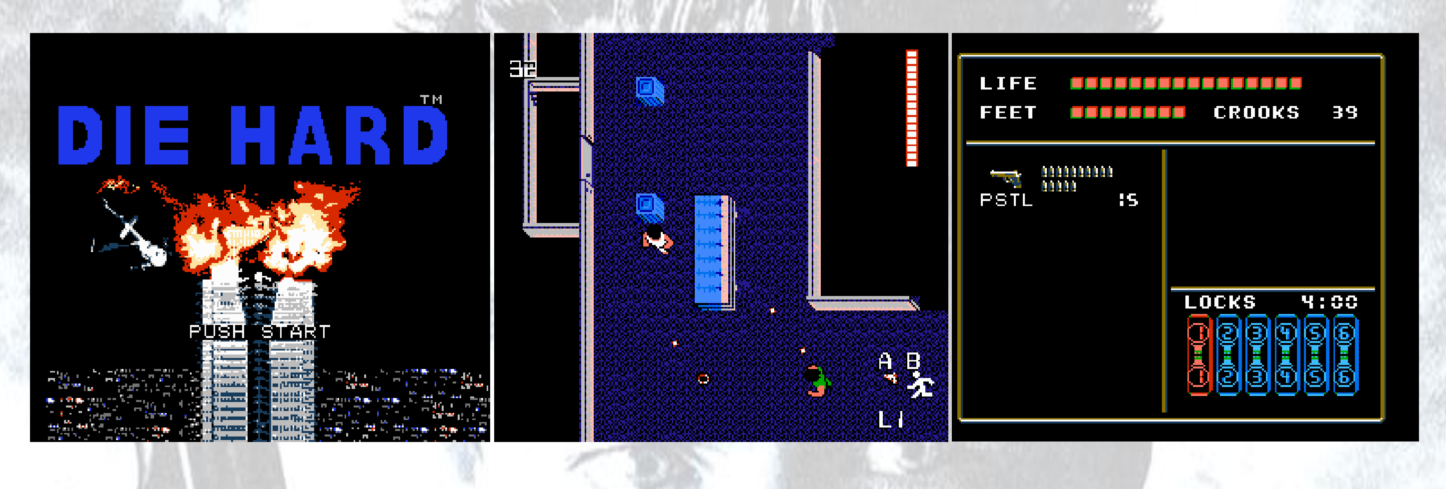
Conviene decir que en este juego se tomaron algunas libertades para tratar de hacerlo más variado, al menos a nivel visual.

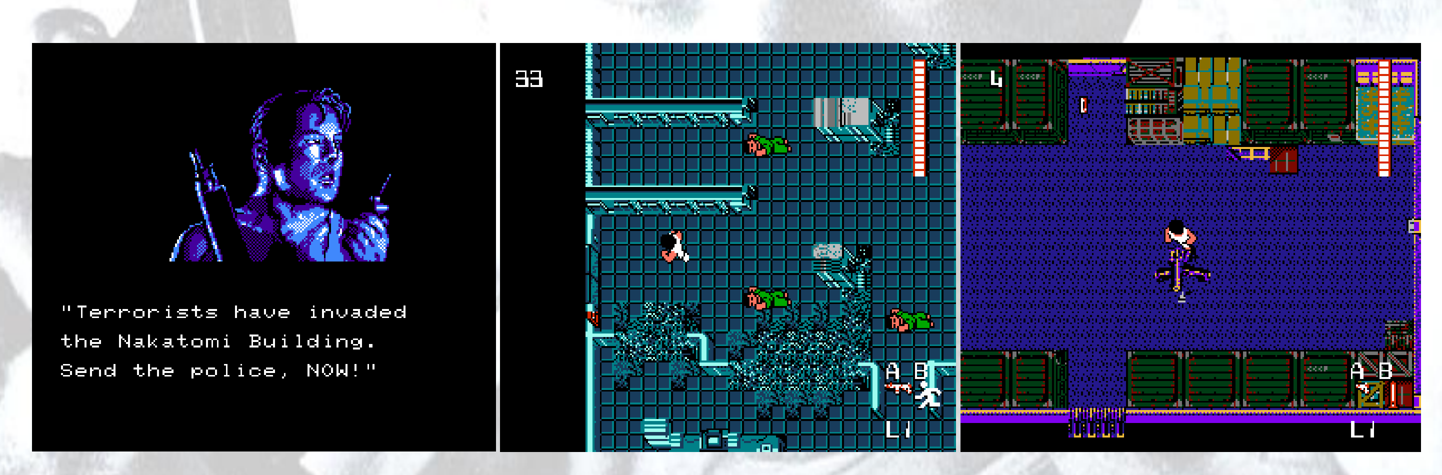
DIE HARD (1991)

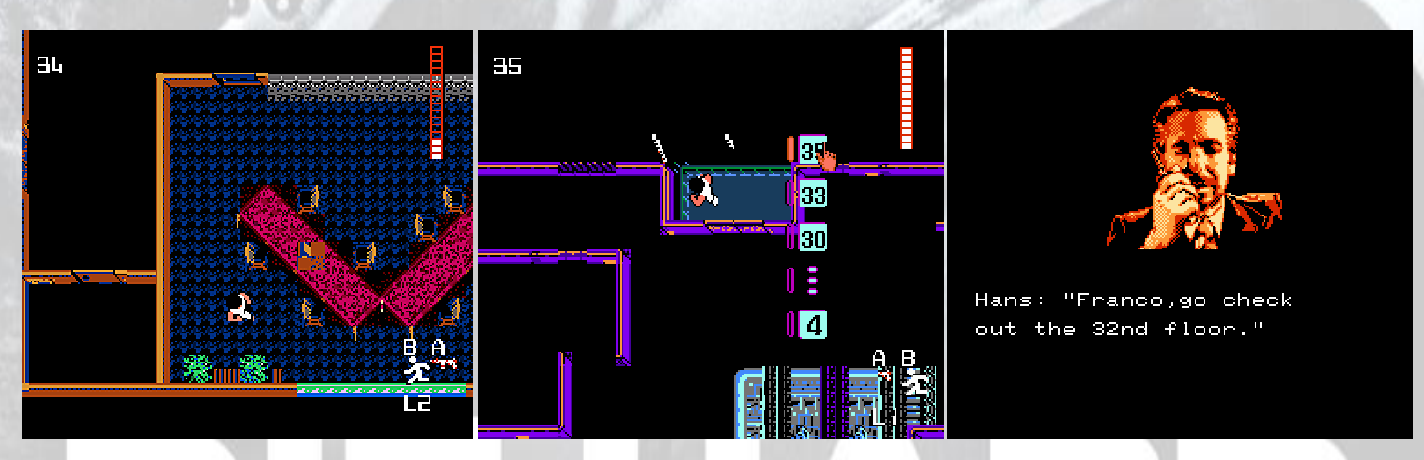
A principios de la década de los 90 apareció Die Hard para NES (algunas fuentes sitúan su lanzamiento en 1991 y otras en 1992). Una vez más, el juego fue desarrollado por Pack-In-Video (igual que el de PC Engine) distribuido por Activision (como el de DOS y el de Commodore 64).

John McClane vuelve a ser el protagonista de esta aventura, situada en el enorme rascacielos Nakatomi Plaza. La acción es mostrada desde una vista aérea y tal y como sucedía en la película, tendremos que encargarnos de los matones de Hans Gruber para salvar a los rehenes. Nuestro héroe empezará en seria desventaja con respecto a sus enemigos, de manera que tendrá que usar su ingenio para sobrevivir e ir consiguiendo mejores armas conforme vaya eliminando a los terroristas.

Este juego también muestra escenas para meternos en la película (aunque con un uso del color muy discutible) y tiene varios finales dependiendo de nuestras acciones (llamar a la policía, encontrar los detonadores…etc).







DIE HARD 2: DIE HARDER (1992)

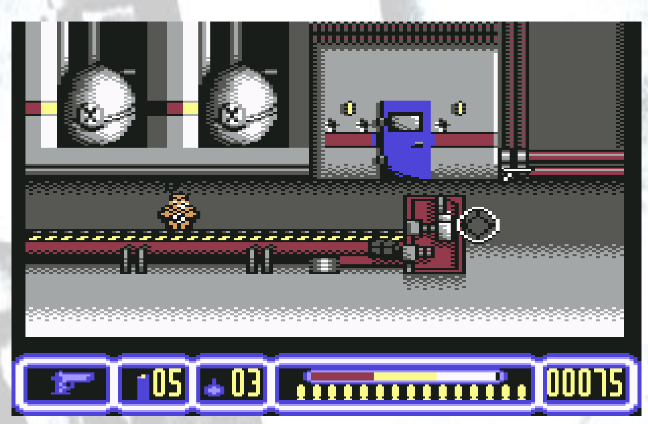
Tras la segunda película aparecieron más videojuegos basados en ella para Amiga, Atari ST, Commodore 64 y DOS.

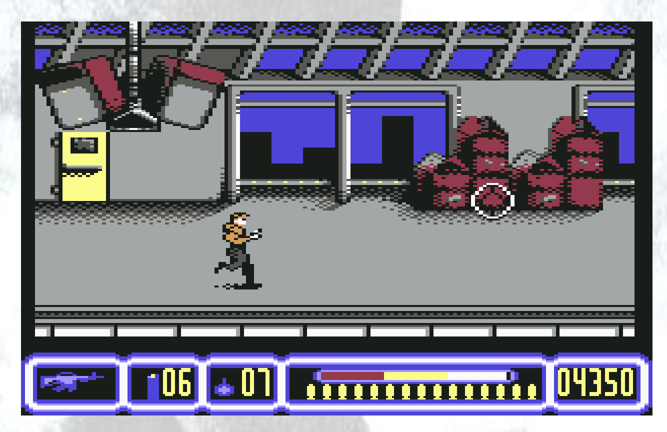
En esta ocasión los programadores decidieron no complicarse demasiado y usaron un estilo de juego más accesible para todos: el de shooter. Así pues, nuestro héroe tendrá que ir eliminando hordas de enemigos durante los 5 niveles que componen el juego, intentando no matar a ningún civil en el proceso.



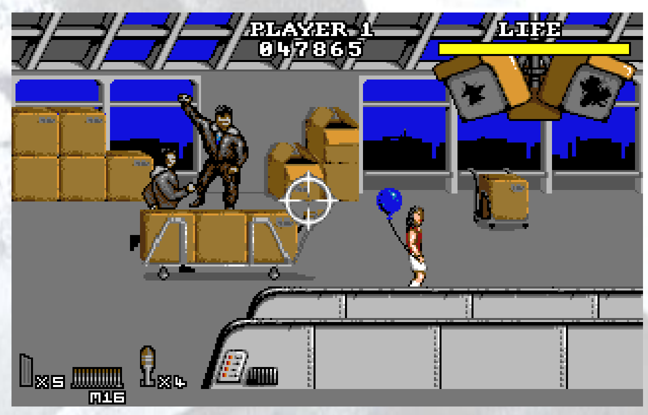


Versión para DOS (arriba) y para Commodore 64 (abajo)

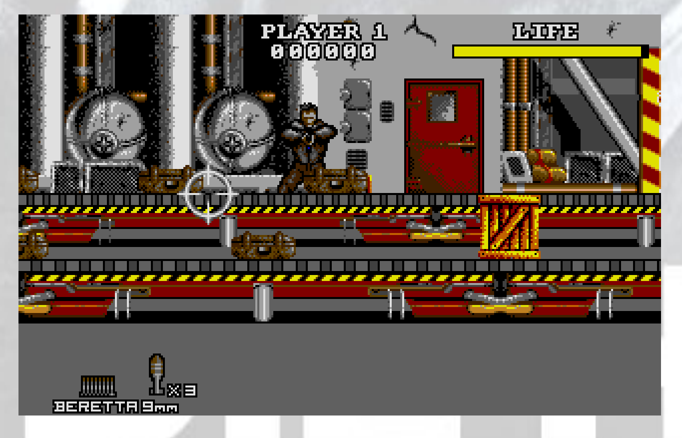








Versión para Amiga (arriba) y Atari ST (abajo)





DIE HARD ARCADE (1996)



Die Hard Arcade (conocido en Japón como *Dynamite Deka*) apareció en 1996 para Arcades y tuvo un port para Sega Saturn. Años más tarde tuvo una versión para PlayStation 2.

Este juego es un caso particular ya que inicialmente no pertenecía a la saga *Die Hard*, pero lo volvieron parte de la misma cuando lo lanzaron en occidente bajo el nombre *Die Hard Arcade*. Es curioso que en la versión japonesa el protagonista sea un tal Bruno Delinger, pero en la caja del juego sea parecido a Bruce Willis.

En cualquier caso, nos encontramos con un juego de acción para uno o dos jugadores donde tendremos que eliminar hordas de enemigos para salvar a la hija del presidente de Estados Unidos. Si jugasteis a *Dynamite Cop* de Dreamcast os podéis hacer una idea de lo que encontrareis aquí, ya ese juego fue llamado *Dynamite Deka 2* en Japón.





Arcade (arriba) Sega Saturn (abajo)









Versión de PlayStation 2

DIE HARD TRILOGY (1996)



Die Hard Trilogy apareció e 1996 para Windows, PlayStation y Sega Saturn. Este juego cuenta con la particularidad de representar a las 3 primeras películas de la saga, cambiando el estilo en cada una de ellas.

Die Hard es un shooter en tercera persona donde McClane tendrá que recorrer los rincones de Nakatomi Plaza para parar a Hans Gruber y sus secuaces.

Die Hard 2 es un shooter sobre raíles en el cual recorreremos los escenarios vistos en la segunda película.

Die Hard With a Vengeance es un juego donde conduciremos nuestro coche para encontrar las bombas ocultas antes de que se acabe el tiempo.






Imágenes de Windows







Imágenes de PlayStation







Imágenes de Sega Saturn

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS (2000)



Die Hard Trilogy 2*: Viva Las Vegas* apareció para Windows y PlayStation y es una secuela continuista de lo visto en el juego anterior, así que volveremos a alternar entre los tres estilos de juego (shooter en tercera persona, shooter en primera persona y conducción) durante la partida.

Este juego no se basa en ninguna película, así que nos cuenta una nueva historia donde McClane viaja a Las Vegas para ir a la fiesta en homenaje a un amigo suyo. La fiesta tiene lugar en una prisión, y tal y como podemos suponer, los problemas aparecerán durante la misma, dando como resultado una fuga de presos.

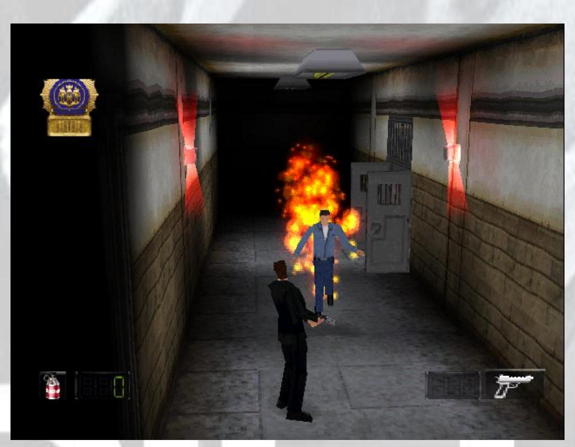
Eso es solo el principio, ya que uno de los presos fugados es un peligroso terrorista que planea llevar a cabo un plan que le daría el control de Las Vegas, algo que nosotros tendremos que impedir.













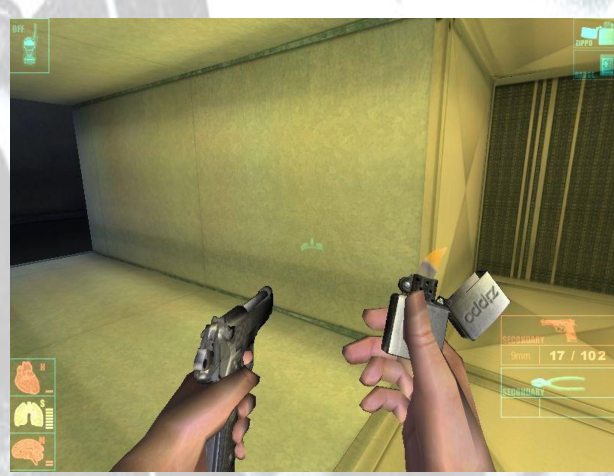
DIE HARD: NAKATOMI PLAZA (2002)

Creo que la mayoría de fans de esta saga estarán de acuerdo en que la primera película es la más famosa, de manera que no es extraño que en el año 2002 se lanzase para Windows otro juego de *Die Hard*, pero esta vez centrado en la película original, en lugar de en las secuelas, que eran más recientes.



Esta vez nos meteremos más que nunca en la piel de John McClane, ya que el juego toma una perspectiva en primera persona desde la cual reviviremos el horror y las múltiples situaciones límite que nuestro sufrido protagonista tuvo que soportar para parar a los terroristas liderados por Hans Gruber.









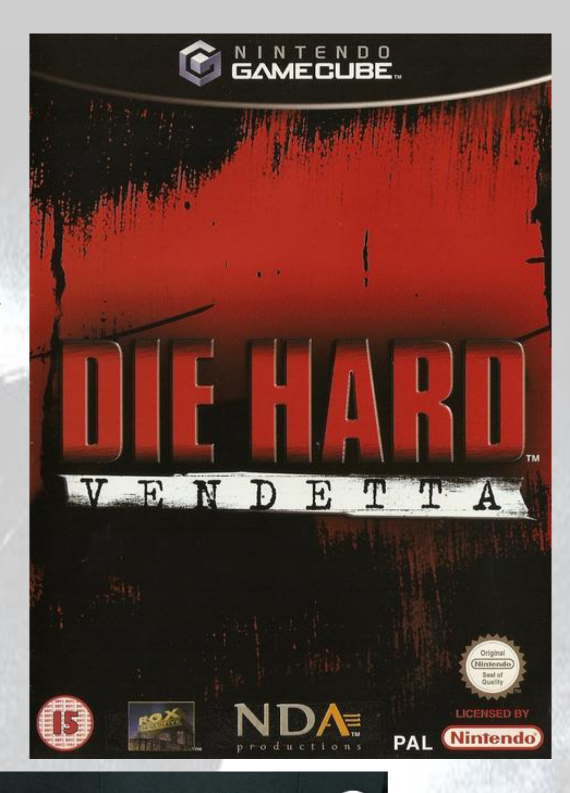


DIE HARD: VENDETTA (2002)

Durante los últimos años de vida de Nintendo 64 se anunció un juego de Die Hard en exclusiva para esa consola, pero finalmente se canceló. Ese juego pasó a desarrollarse para la siguiente consola de Nintendo, de manera que en 2002 llegó *Die Hard: Vendetta* para Gamecube, y al año siguiente fue porteado a Xbox y PlayStation 2 con algunos añadidos (como el modo multijugador).

Nos volvemos a encontrar con un shooter en primera persona donde controlamos a McClane, quien esta vez tendrá como enemigo principal al hijo de Hans Gruber, que ha secuestrado a su hija para vengarse de él.

Durante el juego tendremos que eliminar enemigos, resolver algunas situaciones complejas (salvar rehenes, comunicarnos con otros personajes e incluso tomar a enemigos como escudos para sobrevivir). El "Bullet time" también se ha incluido para tratar de darle algo más de espectacularidad al juego.















JUEGOS CANCELADOS

Existen un par de juegos cancelados de *Die Hard*. El más conocido de todos fue *Die Hard* de Nintendo 64, que tal y como comenté en la página anterior fue trasladado a Gamecube y luego al resto de consolas de 128 bits.

Sin embargo también he leído información de otro juego cancelado para Xbox 360 llamado *Live Free or Die Hard,* aunque no he conseguido encontrar nada de él, así que supongo que no empezó a desarrollarse o la información no es del todo correcta.







OTROS JUEGOS

Y para terminar este especial me gustaría comentar que existen algunos juegos más de *Die Hard*, lanzados para iPhone y Android, como *Die Hard* –también conocido como *Die Hard 5*- y *A Good Day to Die Hard*, ambos del año 2013.





Y con esto se acaba el especial sobre las aventuras de John McClane, uno de los héroes de acción más duros del cine.

Skullo

STAFF

Skullo (Martín Fernández): **Redactor, maquetador y todo en general.**

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

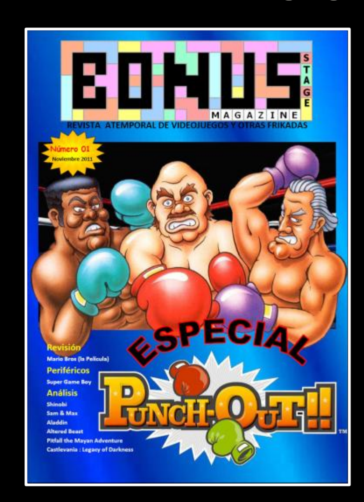
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

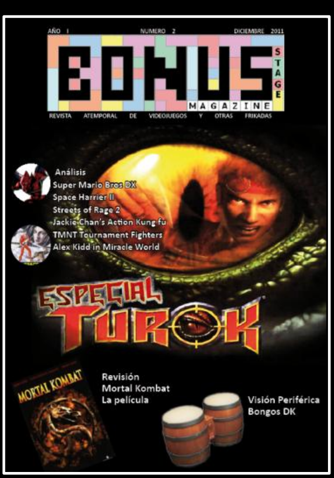


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no olvidéis leer los números anteriores:



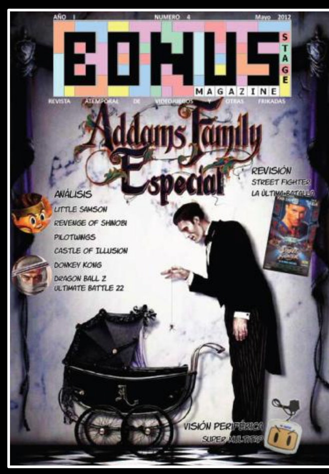
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



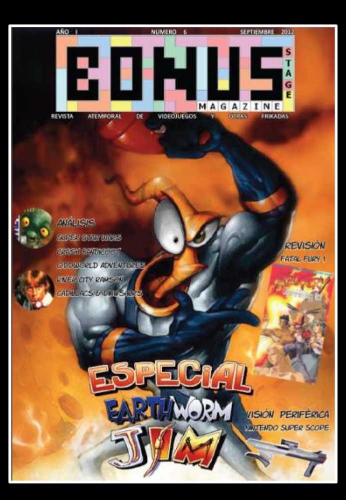
#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



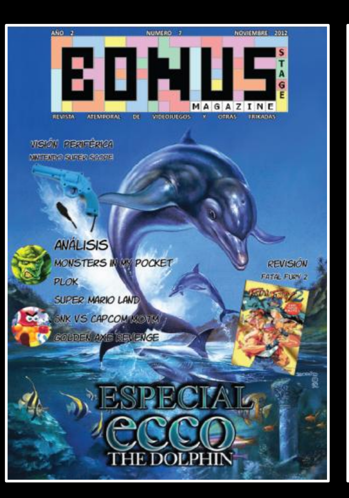
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



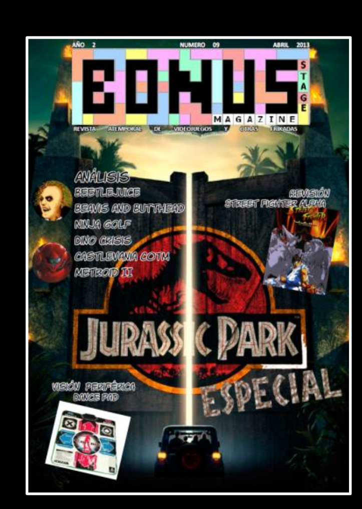
#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs)



#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



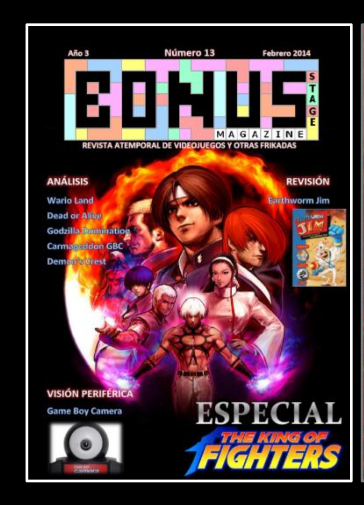
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



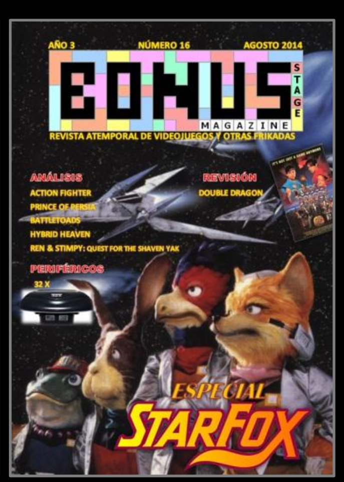
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



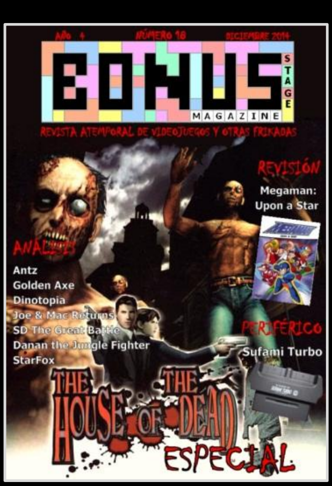
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



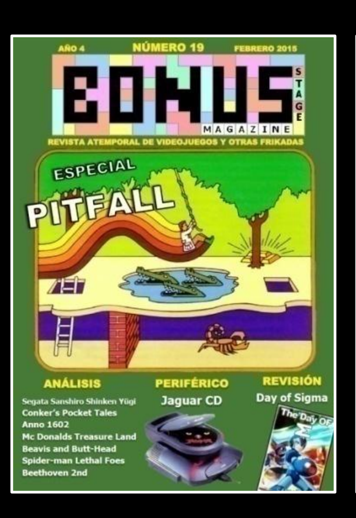
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



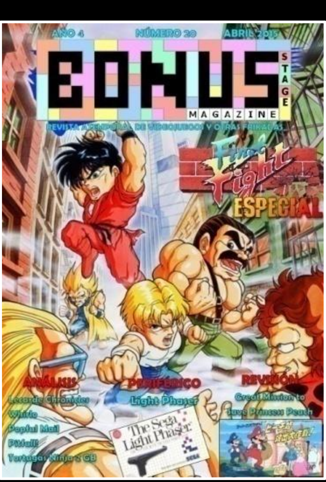
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



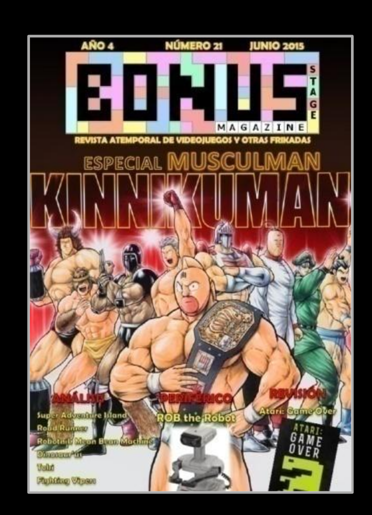
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



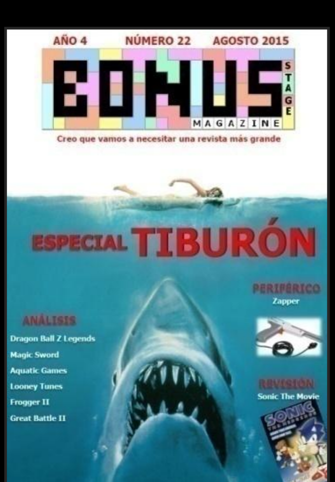
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



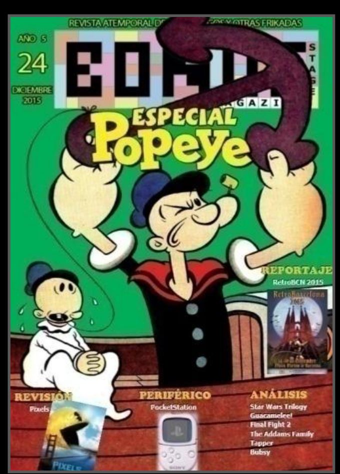
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



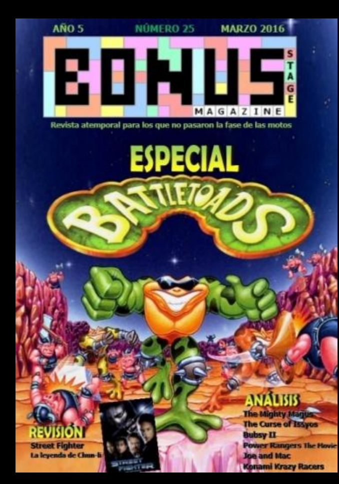
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



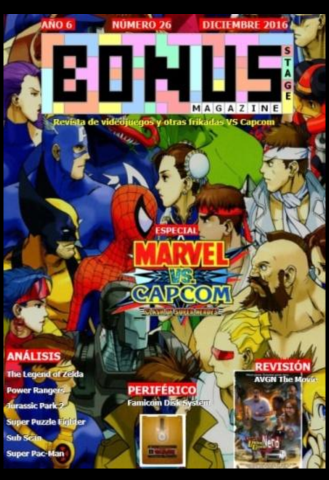
#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



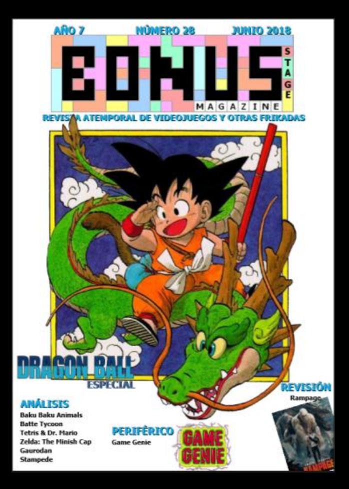
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



Nº 26 Especial Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)

Nº 29 – 81 páginas – Octubre 2018

ANÁLISIS:
Gremlins (Atari 2600)
Power Rangers: Fighting Edition (SNES)
Bishi Bashi Special (PlayStation)
Castlevania: Harmony of Dissonance (GBA)
Spider-man 2 (Game Boy Color)
Rampage (Arcade)

PERIFÉRICO: Exertainment Bike
PERSONAJE: Kusaregedo
CURIOSITY: Curiosidades en portadas de videojuegos (1)
ESPECIAL: Frankenstein





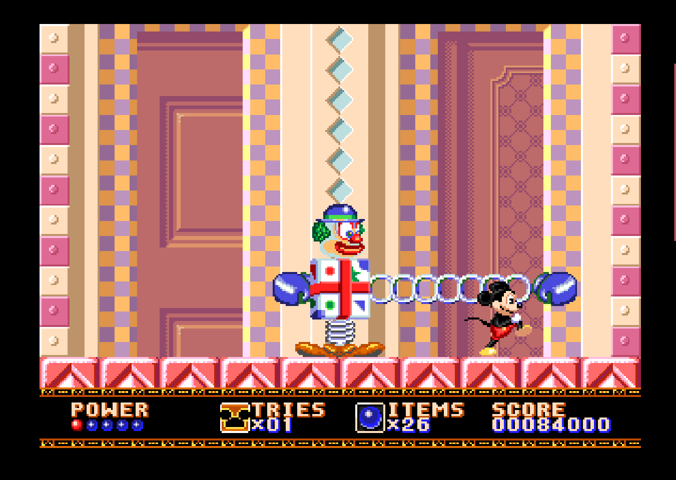
Nº 30 – 65 páginas – Marzo 2019

ANÁLISIS:
Frostbite (Atari 2600)
The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES)
James Bond: The Duel (Mega Drive)
Donkey Kong 3 (NES)
Nettou Real Bout Garou Densetsu Special (Game Boy)
Woody Pop (Game Gear)
Ultimate Mortal Kombat 3 (Arcade)

PERIFÉRICO: TV Tuner
PERSONAJE: Ebisumaru
REVISIÓN: Street Fighter The Animated Movie
CURIOSITY: Curiosidades en portadas de videojuegos (2)
ESPECIAL: Beavis and Butt-Head

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



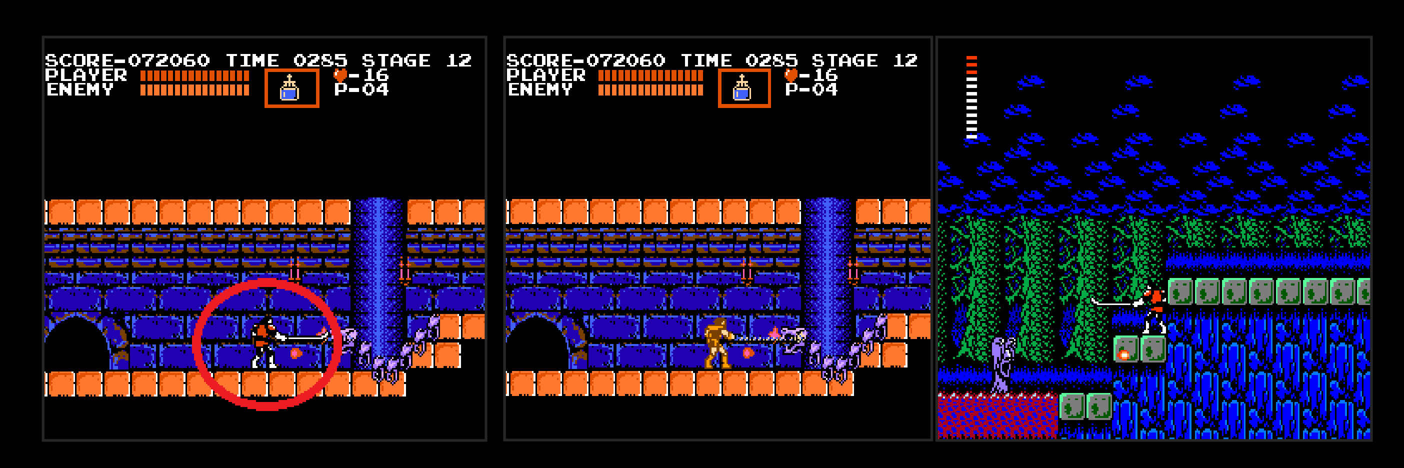
El desconocido proviene del juego *Castle of Illusion*

2- LA SOMBRA

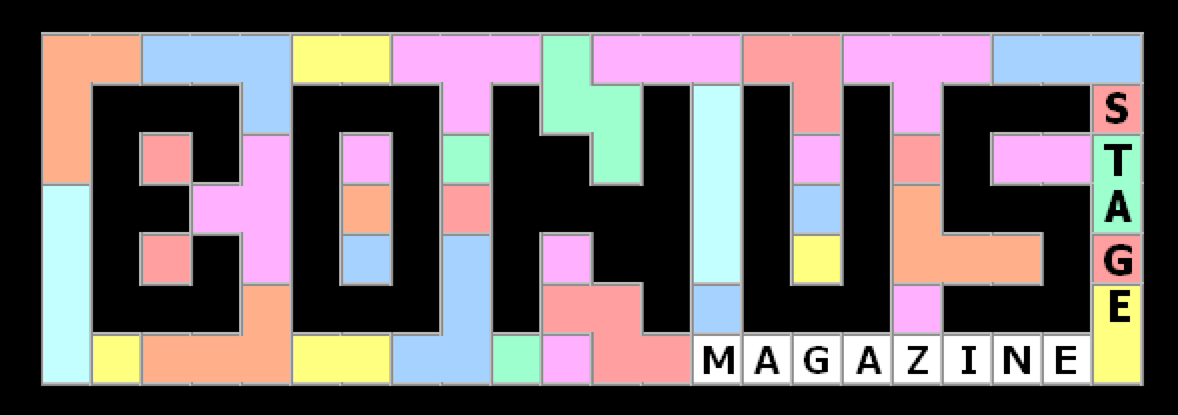


La sombra era Shang Tsung de *Mortal Kombat 3*

3- EL ERROR



El error está en el sprite de Simon Belmont. El pantallazo es del primer *Castlevania*, pero el sprite de Simon es de *Castlevania II*



NÚMERO 31

MAYO 2019